CONEXIÓN

# MANGA



ONE SHOT
VOTA POR TU FAVORITO EN

## SHINGEKI NO KYOJIN
DEVORADO POR LOS TITANES

## ALICE IN THE COUNTRY OF CLOVER
ALICIA EN EL PAÍS DE SUS FANTASÍAS

## RUROUNI KENSHIN
OVA 2
SHIN KYOTO HEN HOHEN
LA ÚLTIMA BATALLA

261

ESCANEA EL CÓDIGO CON TU SMARTPHONE

00261
7 509761 103232
$30.00 / 3.25DLLS.
VANGUARDIA

# EDITORIAL

*Rurouni kenshin* o *Samurái X*, fue una serie que llegó muy profundo en el gusto y los sentimientos de nuestros lectores; las aventuras de Batusai el destajador han quedado grabadas en la mente de por lo menos dos generaciones de otakus y akibas. Pensando en todos los fans de esta serie, tenemos una reseña del más reciente largometraje animado, basado en los entrañables personajes creados por el maestro **Nobuhiro Watsuki**, titulado *Rurouni Kenshin Shin Kyoto Hen*, parte 2, esperemos sea de su agrado.

En este número encontrarás nuestra –ya clásica– selección de reseñas y artículos pensados para tu deleite. Por un lado les tenemos la picardía fanservice de *Koi to senkyo to chocolate* y por otro el atractivo varonil de *Hakuouki reimeiroku*; para los fans del maestro **Masamune Shirow** les preparamos una nota de su trayectoria con sus mejores trabajos y vivencias como profesional de la ilustración y el manga, así como una reseña de su primera obra para llevarse a la pantalla chica, *Black Magic M66*. Los lectores del buen manga recibirán con gusto la reseña del título *Alice in the country of clover*, y para todos los lectores que gustan de saber un poco más de la vida diaria en Japón, preparamos un interesante reportaje sobre las curiosas y, a veces, "bizarras bebidas japonesas".

CONEXIÓN MANGA

**DIRECTORIO DE LA PUBLICACIÓN**
**EDITOR RESPONSABLE** JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
**EDITOR JUNIOR** J. A. DÁVALOS Q.
**COLABORADORES** JESÚS CHAVARRÍA, MÓNICA URIBE, GABY MAYA, ARTURO VÁZQUEZ "LOBO", IZZAKI, JUDITH D., STEPHAN, EURIDICE JIMÉNEZ
**DIRECCIÓN DE ARTE** JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA
**ARTE FINAL** CÉSAR MORALES MORENO
**DISEÑO** SERGIO LÓPEZ M. "SERCH"
**CALIDAD DIGITAL** J. A. DÁVALOS Q., SERGIO LÓPEZ M. "SERCH"
**CORRECCIÓN DE ESTILO** ERIKA PANTOJA LÓPEZ

**DIRECTORIO EDITORIAL**
**DIRECCIÓN GENERAL** JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS **ADMINISTRACIÓN** CLAUDIA FLORES V. **OPERACIONES** ADRIANA VILLALOBOS **CIRCULACIÓN** ADRIANA VÁZQUEZ

**SERVICIOS**
**VENTAS DE PUBLICIDAD** 1323-0100 EXT. 103
**¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?**
**MARCA** 1323-0100 EXT. 111 ó 50059586
**Con Rafael Esquivel G.**
**www.vanguardiaeditores.com**
**conexionmangaoficial**

ESTA REVISTA ES MARCA REGISTRADA ANTE EL INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL CERTIFICADO NO. 896649

CONEXIÓN MANGA No. 261. Publicación quincenal. Fecha de publicación: diciembre 2012. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 50, México, D.F., Tel. 5591-1400 y 5591-1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128 -6670, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por Distribuidora de impresos, S. de R.L. de C.V. Mariano Escobedo No. 218, Col. Anáhuac, México, D.F., C.P. 11320. IMPRESA EN: JAVIC Impresos, Poniente 140, No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco C.P. 02300. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS
"Todas las imágenes, nombres, marcas y logotipos aquí presentados son Copyright © de sus respectivos autores y son utilizados con fines informativos bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa"
Texto propiedad exclusiva de EDITOPOSTER, S.A.

Conexión Manga Oficial

## CONTENIDO

**EN PORTADA**
45 RUROUNI KENSHIN SHIN KYOTO HEN KOHEN

**ANIME**
02 SAINT YOUNG MEN
04 PREVIEW BOSUO SHINKI
05 KOI TO SENKYO TO CHOCOLATE
07 HAKUOUKI REIMEIROKU
10 YURU YURI 2
13 DOG DAYS 2
44 DARK SIDE CAT

**MANGA**
53 ALICE IN THE COUNTRY OF CLOVE

**CINE**
21 RISE OF THE GUARDIANS
23 CIRQUE DU SOLEIL MUNDOS LEJANOS 3D
56 LA REVOLUCIÓN DE JUAN ESCOPETA

**REPORTAJES**
03 SHOPPING
17 MONSTRUOS DEL MANGA: MASAMUNE SHIROW
49 CLÁSICOS INOLVIDABLES: BLACK MAGIC M66
51 ENTREVISTA A WILL SMITH
57 CURIOSIDADES DEL SOL NACIENTE: BEBIDAS JAPONESAS
59 DORAMA: SHIRITSU BAKALEYA KOUKOU
61 MÚSICA: AKB48
63 FOTOREPORTAJE
64 BUZÓN
65 PROMOCIONES

**SECCIÓN BN**
01 ONE SHOT
09 PARA INTERPRETAR EL MANGA
12 SHINGEKI NO KYOJIN
14 ORIGEN DEL BUDISMO EN JAPÓN

# SAINT YOUNG MEN
## TENDRÁ SU PROPIO ANIME

Por Judith D.

Esta nota ya tiene un poco de tiempo, pero no había habido motivo para no informar de ella a nuestros lectores, y es que el manga *Saint Onii-San*, mejor conocido como "*Saint Young Men*" tendrá una versión animada, un largometraje animado, producido por el reconocido estudio A-1 Pictures, los mismos que dieron vida a series de la talla de: *Ao no Exorcista, Working, Kuroshitsuji* y más recientemente *Sword art Online*.

### SANTOS, RISAS Y MILAGROS

Esta es una gran noticia para los amantes de la comedia irónica, especialmente aquellos que disfrutaron de las dos temporadas de *Arakawa Under the Bridge*, ya que Saint Young Men es otra de las creaciones de la mangaka **Nakamura Hikaru**, creadora de Arakawa.

El anuncio de esta adaptación se complementa con el anuncio de un OVA que vendrá como bono en el octavo volumen del manga, mismo que se ha situado entre los 10 más vendidos en Japón, eso sin mencionar la popularidad que se ha ganado fuera de las tierras del sol naciente.

Para los que desconocen este título (cosa que es un pecado entre los amantes de la comedia) la trama se centra en dos de las figuras más icónicas de la religión: **Buda** y **Jesucristo**, los cuales deciden compartir un departamento durante sus vacaciones en la tierra, con los clásicos problemas de los compañeros de cuarto, al tiempo que intentan no revelar sus identidades secretas, cosa que resulta un poco difícil, especialmente si vemos en la calle a un par de tipos llamativos, uno con la cabeza de buda y el otro con una corona de espinas en la cabeza, eso sin mencionar los milagros que suceden a su alrededor. Las situaciones que viven en su día a día se desenvuelven entre la comedia y la ironía, complementada con una gama de personajes secundarios que, al igual que en *Arakawa*, crean la comparsa perfecta para sus aventuras.

### ESPERANDO EL ESTRENO

Sin duda será uno de los animes más esperados, así que mientras se revela la fecha del estreno los dejamos con parte del staff encargado de animar las divertidas aventuras de este par de jóvenes hombres santos, wiiiiiii...

**FICHA TÉCNICA**
**Dirección:** Takao Noriko
**Guión:** Nezu Rika
**Diseño de personajes:** Asano Naoyuki
**Música:** Suzuki Keiichi y Shirai Ryomei

Por Judith D.

¡Oh, poderosa tarjeta de crédito! Tú con tu inmensa sabiduría capitalista dime ¿he de comprarme un nuevo disco duro de 3 TB y una nueva colección Petit nendoroid de *Lucky Star* o desperdiciar ese dinero comiendo este mes? En lo que salgo de esta gran disyuntiva veamos las curiosidades mercantiles y coleccionables que tenemos para este número, wiiiiii... (Si como una vez al día quizá me alcance para...)

# MICKEY MOUSE OPTIMUS PRIME

Siempre me he preguntado cómo es que las empresas deciden el tipo de público al que van dirigidos sus productos, a lo que nace una nueva duda, ¿A qué tipo de compradores potenciales está dirigido una mutación entre transformers y Disney? Independientemente de esto hay una curiosidad en el mundo de los coleccionables, un simpático tráiler conducido por el popular (y ya entrado en años) ratón Mickey Mouse, que gracias a un alucín mañanero de los ingenieros de la compañía Takara, se convierte en un poderoso transformer. El modelo viene también en edición retro en blanco y negro, a la venta en amazon.com por la módica cantidad de 69.95 dólares.

# FRUIT NINJA PLUSH W/ SOUND

Qué mejor forma de gastar ese dinero que a todos nos sobra (es sarcasmo, por si no lo notaron) para comprar las todo poderosas y adorables verduras ninja; un juego de verduras de peluche con cara de malos, malísimos (sí, claro) y para que no quede duda de su profesión, cada una trae su respectiva bandana ninja. La colección incluye una siembra útil, bomba ninja; cada peluche cuenta con efectos de sonido, aunque aquí surge una interrogante, todos sabemos cómo suena una bomba, pero ¿cómo suena un tomate ninja? Otro secreto más para el mundo de los ninjas.
Disponibles en *thinkgeek.com* por 7 dólares.

# CONSEJOS PARA NO QUEDAR EN BANCARROTA POR LA ENDEUDADA JUDITH D.

Muchos de nuestros padres recordarán cómo en otras épocas, la única forma de comprar a crédito era con los clásicos abonos chiquitos. La ventaja de las tarjetas de crédito sobre los abonos, es que no necesitas los miles de requisitos que te piden las tiendas, como la firma de quién sabe cuántos avales y hasta la carta de defunción de tu perro; pero el asunto de los intereses es muy semejante, si compras algún producto demasiado costoso procura, de preferencia, aprovechar las ofertas a "meses sin intereses", de esta forma sólo abonarás mes a mes una cuota a la cantidad de meses que corresponda la promoción sin pagar intereses por tu compra. Sólo procura saldar siempre el total mensual de tu pago, ya que si sólo pagas el mínimo (que no es lo mismo que el pago mensual del producto que adquiriste) el dinero que dejes en saldo se irá acumulando y por consecuente generará intereses.

Si tienes dudas sobre cómo comprar a meses sin intereses, acércate a tu asesor financiero o ejecutivo de tu banco para que te asesore...

# YOZORA MIKAZUKI MONSTER HUNTER VER.

Este mes los fans de Boku wa Tomodachi ga Sukunai tendrán un buen pretexto para abrir sus carteras, ya que podrán disfrutar de una sexy figura de Yozora Mikazuki, Monster Hunter ver., de la compañía Griffon Enterprise. El acabado es sin duda de la mejor calidad, y con 19 cm de alto lucirá fantástica en la recámara de todo otaku. Precio 8.379 Yenes.

# MEDAKA KUROKAMI DE MAX FACTORY

Todos los fans de Medaka Box, podrán deleitarse con la exuberante figura de la carismática presidenta estudiantil, Medaka Kurokami con esta figura, la cual ya se encuentra en preventa. El precio estimado son 7,600 yenes y estará a la venta en enero de 2013, si es que los Mayas nos dan permiso de pasar este año.

# LAS FIGURAS DE ACCIÓN Busou Shinki TENDRÁN SERIE ANIMADA PARA TV

Por Judith D.

¡Qué hay mis siempre estimados aunque no siempre bien ponderados lectores! En esta ocasión les traigo un preview que a todos los coleccionistas de figuras y modelos les llenará el corazón de alegría, no me refiero a una barata de nendoroid´s, sino al anuncio de la nueva serie de anime basada en la línea de figuras de acción de la empresa Sega, *Busou Shinki*.

## MUÑECAS DE BATALLA EN LA PALMA DE TU MANO

Aunque en nuestro país estas muñecas no son tan populares como en su país de origen, la mayoría de los otakus y akibas podrán disfrutar de una serie animada llena de acción y por supuesto mucho fan service.

Ya el año pasado tuvimos la fortuna de disfrutar de una serie de 10 ONA´s (Original Net Anime) a manera de promoción, los cuales llevaron el título de Busou Shinki Moon Angel.

La nueva serie será emitida este otoño por la cadena TBS. Y estará producida por el estudio 8-Bit, dirigida por **Yasuhito Kikuchi**, reconocido por su labor como director de las series: *Macross Frontier, Kurogame Communication* e *Infinite Stratos*; por otro lado la dirección de animación quedará a cargo de **Ryouma Ebata**, mismo que ha participado en series como: *Blue Exorcist, Ergo Proxy, Tsuritama* y *Working!!*, así como en las películas *Bleach Hell Verse* y *Naruto Road to Ninja*.

Cabe resaltar que los diseños de personajes también tendrán el toque de **Ryouma Ebata** quien, además de lo ya mencionado, también fungió como supervisor de efectos y animador en la serie *Aquarion Evol*, en este anime hará comparsa con la experiencia y calidad del maestro **Takahiro Kishida**, diseñador de Mechas en *Appleseed* y director de animación en *Bubblegum Crisis*.

**FICHA TÉCNICA**

**Staff**
**Director:** Yasuhito Kikuchi
**Compositor:** Masahiro Yoko Tani
**Diseñadores de personajes:** Takahiro Kishida y Ryouma Ebata
**Director de animacion:** Ryouma Ebata
**Seiyuus:**
**Arnval:** Kana Asumi
**Altines:** Kaori Mizuhashi
**Altlene:** Megumi Nakajima
**Strarf:** Minori Chihara
**Rihito:** Takahiro Mizushima

## UN GÉNERO POCO CONOCIDO

La serie entra en el género de los Mecha Musume, mismo que se caracteriza por fusionar a lindas chicas, casi siempre adolescentes o pubertas, con elementos Mecha, a veces de proporciones descomunales, creando un interesante contraste entre le rudeza mecánica y el aspecto moe de las chicas. Este tipo de series y productos son muy populares en Japón, por lo que la serie tiene un éxito asegurado, wiiiiiii...

© Konami Digital Entertainment/ 8-Bit/ Busou Shinki Production Committee

# KOI TO SENKYO TO CHOCOLATE

## ¡VOTO POR VOTO Y CHOCOLATE PARA TODOS!

Por Gaby Maya

Bien se dice que la política está llena de intrigas, traiciones y muchos sobornos; esto reza cierto tanto para la política de un gobierno, como la que se lleva dentro del consejo estudiantil en la Academia Takafuji, donde se están llevando unas elecciones por demás intensas.

Este colegio enorme cuenta con un cuerpo estudiantil de al menos seis mil estudiantes, por lo mismo, tiene una gran cantidad de clubes, algunos de temas únicos y otros dedicados a ser el refugio de los vagos de la escuela. Nuestra historia comienza con un misterio; Kana Ougibashi, una chica del club de periodismo, descubre que los miembros del Comité de Asuntos Generales estaban intercambiando sobornos, logra tomar una foto para evidenciar sus bajos manejos, pero la evidencia es destruida y su vida puesta en riesgo después de ser arrollada por un auto y quedar en coma en el hospital.

Mientras tanto, en la Academia Takafuji pronto habrá elecciones para el nuevo consejo estudiantil y la candidata favorita para presidenta es Shinonome Satsuki, una chica hermosa e inteligente quien propone que los clubes que no tienen ningún mérito sean separados de los demás y abolidos. En particular tiene en la mira al Club Shokuhin Kenkyuu Bu, el club de Investigación Culinaria, apodado Shokken; donde los miembros se la pasan comiendo y haciendo nada; a este peculiar club pertenece nuestro protagonista, Yuuki Oojima, junto con otros siete miembros más, que incluyen a su amiga de toda la vida Chisato Sumiyoshi, quien odia

KOICHOCO, ESTÁ BASADO EN UN VIDEOJUEGO TIPO VISUAL NOVEL PARA ADULTOS, Y AUNQUE PARECE OTRO ANIME DE HAREM, LOGRA SALVARSE PORQUE INTEGRA PERFECTAMENTE LOS DIVERSOS ASPECTOS DE LA COMEDIA, EL DRAMA E INTRIGA DE LA POLÍTICA.

**FICHA TÉCNICA**

**Anime**
**Shonen 15+**
**Género:** Comedia, romance, Slice of Life
**Idea Original:** Sprite
**Director:** Kitahata Tooru
**Diseño de personajes:** Gouda Hiroaki
**Música:** Elements Garden
**Estudio:** AIC Build
**Episodios:** 12
**Seiyuus:** Yuki Ojima : Yuuichi Nakamura
**Chisato Sumiyoshi :** Eriko Nakamura
**Isana Aomi:** Mai Kadowaki
**Michiru Morishita:** Asami Imai
**Mifuyu Kiba:** Kaori Mizuhashi
**Satsuki Shinonome :** Yuu Asakawa

el chocolate con pasión. Incluso la maestra Hazuki, supervisora del grupo, tiene la perfecta excusa para irse al club por una pinta o dos, ¡pero de cerveza!

La situación toma un giro interesante cuando Shokken se entera que su amado club será eliminado; para evitarlo piden apoyo al actual presidente del Consejo Estudiantil, Yakumo Mori, quien propone que Oojima se postule como presidente escolar y así pueda salvar al club. De pronto, los miembros de todos los clubes en peligro de ser cerrados se unen a la campaña de Shokken y apoyan a su candidato. Pero nada es fácil en la política, y Oojima pronto se da cuenta que su escuela está plagada de corrupción, intrigas y escándalos que harían palidecer a cualquier político.

Además de lidiar con la política estudiantil, Oojima debe ayudar a su amiga Chisato a superar su trauma de la niñez, ella perdió a su hermano en un trágico accidente cuando era pequeña, y se ha culpado por no comer

el chocolate que su hermano le dejó ese día, lo que la hizo odiarlo. Chistao no ve a Yuuki como un amigo, sino como un reemplazo de Daiki, su hermano fallecido. Pero conforme se desarrolla la trama, podemos esperar que Chisato logre superar su trauma y aprenda a amar a Yuuki por quién es.

Koichoco está basado en un videojuego tipo visual novel para adultos, y aunque parece otro anime de harem, logra salvarse porque integra perfectamente los diversos aspectos de la comedia, el drama e intriga de la política con una generosa rebanada de fan service para todos los gustos, logrando una propuesta original para la cual sus 12 episodios se sienten muy cortos.

Eso, sumado al talento de seiyuus como: **Nakamura Yuuchi** como Oojima Yuuki , **Yuu Asakawa** como Satsuki Shinonome, **Rie Kugimiya** como la malvada Yuina Osawa y **Eriko Nakamura** como Chisato Sumiyoshi; resulta un anime muy atractivo.

© Koi Choco Production Comittee

# HAKUOUKI REIMEIROKU

## BISHONEN HISTÓRICOS

**Por Gaby Maya**

La precuela se desarrolla en 1863 durante el violento levantamiento debido a la discordia política que perturbaba a Japón. El *Shogunato Tokugawa* crea un grupo de 234 samuráis sin señor (ronin), fundado por **Kiyokawa Hachiro**, que actuaron como protectores del **Shogun Tokugawa Lemochi** en Kioto. Actuaban como guardianes del orden para ayudar a las fuerzas Aizu en Kioto a mantener la paz. Sin embargo, las cosas no van bien para la nueva fuerza policial, una serie de asesinatos dividen el grupo en dos facciones opuestas. La facción más poderosa es liderada por Serizawa Kamo (Seiyuu **Jouji Nakata**), mientras que la facción más pequeña es dirigida por Isami Kondo (seiyuu **Toru Ohkawa**). Serizawa fue el Comandante Principal y era la máxima autoridad de los Shinsengumi. Niimi Nishiki comenzó

como comandante también, pero más tarde quedó relegado a causa de la mala conducta. Teóricamente los comandantes debían ponerse de acuerdo antes de tomar decisiones, pero Serizawa y Niimi básicamente ignoraban a Kondo, y hacían lo que querían.

A este turbulento tiempo llega Ryunosuke Ibuki (seiyuu **Tomokazu Seki**) un chico obstinado y mal hablado que después de perder a su madre por una enfermedad, también perdió su objetivo en la vida y vagaba sin rumbo. En su camino hacia Kioto, fue asaltado y dejado herido a morir en el camino.

Cuando estaba a punto de morir de hambre, fue salvado por Serizawa Kamo, por lo que quedó en deuda con él y fue obligado a ser su sirviente y participar en los planes brutales de Serizawa. Ryu es trasladado a los cuarteles de los Roshigumi, quienes más tarde serán conocidos como los famosos Shinsengumi.

Al llegar a conocerlos mejor y al observar los esfuerzos de Isami Kondo y Hijikata Toshizo a medida que trabajan para mejorar el prestigio del grupo, el corazón de Ryu comienza a cambiar y decide apoyarlos para derrotar los planes de Serizawa.

Los personajes están inspirados en los famosos miembros del Shinsengumi y encontramos a varios conocidos que han tenido sus distintas representaciones en otros animes, como: Harada Sanosuke,

**Toudou Heisuke**, **Saitou Hajime**, **Okita Souji** y **Hijikata Toshizo**, entre muchos más, quienes eran considerados los fundadores del Shinsengumi. *Hakuouki Reimeiroku* muestra las dificultades que tuvieron que afrontar, revelando un aspecto político más prominente de todo el asunto, y también que a veces jugar sucio es necesario incluso si se es un samurái y los problemas éticos que venían de tomar ese camino. Se muestra cómo todos se unieron por un objetivo común y la forma en que lucharon por alcanzarlo. Aunque al final, la historia les pagará mal, siempre fueron recordados por su gran sentido de lealtad.

**FICHA TÉCNICA**

**Idea Original:** Tsunekiyo Fujisawa
**Director:** Osamu Yamasaki
**Diseño de personajes:** Atsuko Nakajima
**Música:** Ko Otani
**Estudio:** Studio Deen
**Episodios:** 12
**Productor:** Masami Obari
**Seiyuus**
**Tomokazu Seki:** Ryunosuke Ibuki
**Hiroyuki Yoshino:** Heisuke Tōdō
**Jouji Nakata:** Kamo Serizawa
**Koji Yusa:** Sanosuke Harada

*Hakuouki Reimeiroku* se basa en la franquicia de videojuegos creados por Idea Factory, diseñado para la consola Play Station 2 y más tarde transportado a otras plataformas. Además de ser adaptado a dos series de anime producidas por Studio DEEN, sirve como la precuela de las otras dos series, contando cómo fue que los Shinsengumi llegaron a formarse. Lo bueno de esta precuela es que no tienes que conocer los demás animes o incluso el videojuego para poder disfrutar de una trama llena de intriga y acción.

La franquicia de anime incluye los 12 episodios de la serie; la secuela, de 10 episodios, más los seis episodios en OV. T ambién incluirá dos películas que se estrenarán en 2013.

© Hakuouki / Idea Factory

SHOUJO AI
+15

# YURU YURI 2

## ¡LAS CHICAS MÁS DIVERTIDAS REGRESAN!

Por Gaby Maya

**FICHA TÉCNICA**

**Género:** Comedia, romance, Slice of Life
**Idea Original:** NAMORI
**Director:** Masahiko Ohta
**Diseño de personajes:** [illegible]
**Música:** Yasuhiro Misawa
**Estudio:** Doga Kobo
**Episodios:** 12
**Seiyuus**
**Minami Tsuda:** Yui Funami
**Rumi Ōkubo:** Chinatsu Yoshikawa
**Shiori Mikami:** Akari Akaza
**Yuka Ōtsubo:** Kyōko Toshinō
**Aki Toyosaki:** Chitose Ikeda
**Emiri Katō:** Sakurako Ōmuro
[illegible]
**Ryoko Shiraishi:** Nana Nishigaki
**Saki Fujita:** Ayano Sugiura
**Saori Gotō:** Rise Matsumoto
**Suzuko Mimori:** Himawari Furutani

[illegible]

ridades. *Yuru Yuri* 2, es muy divertido, y que trae un montón de nuevos trucos a un género muy desgastado, el anime de slice of life, sin necesidad de caer en el fan service excesivo, dejando todo el lado romántico en coquetas indirectas.

Si sólo quieres divertirte, y pasar el rato de forma agradable, te recomiendo llamar a tus amigos, y darle chance a un par de episodios de este locuaz anime.

© Namori /Ichijinsha/ 7 Forest Entertainment Club

**Ayano Take-**

**Fruits y Dokuro**

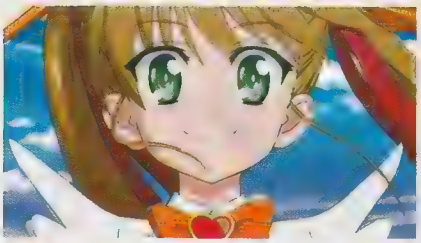
# DOG DAYS DASH

## ¡VAMOS A CAZAR DEMONIOS!

**Por Gaby Maya**

El reino de Biscotti se encuentra nuevamente en problemas y debe llamar a un héroe para que les ayude. La segunda temporada comienza donde la anterior se quedó. Cinque Izumi es convocado de nuevo a Flonyard pero esta vez decide llevar a su amiga Rebecca Anderson, Becky, con él y su prima Nanami Tatsuki es convocada por el reino de Galette y llevada a Flonyard.

El primer arco es toda una gran batalla. Cinque lucha por Millhiore Firianno Biscotti de la República Biscotti; Nanami lucha por Leonmichelli Galette des Rois del reino de Galette como su nuevo héroe; y luego Becky es secuestrada por Couvert Eschenbach Pastillage, del ducado de Pastillage donde habita la gente ardilla, para ser su heroína.

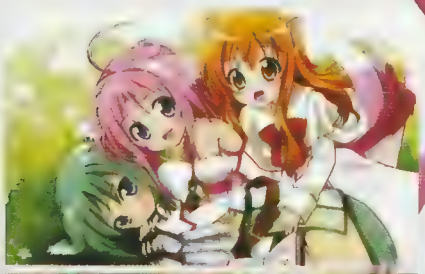


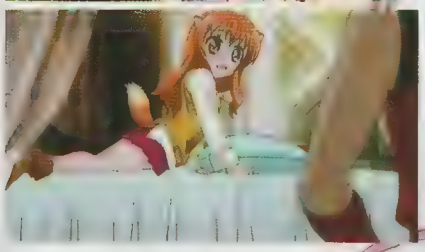
Las batallas son como los de la temporada pasada, con los países que reciben puntos por nocauts y ropa que se rasgue, pero esta vez con tres países, en lugar de dos, y tres héroes en lugar de uno. La temporada está llena de aventuras al azar y mucha magia, así como nuevos personajes.

Cinque es un chico común y corriente de ascendencia inglesa y japonesa que tiene 13 años y es llevado por primera vez al mágico mundo de Flonyard, al reino de Biscotti, por la princesa Millhiore; nuestro

sagaz héroe descubre algo raro, la princesa y todos los habitantes de ese reino tienen orejas de perro, de ahí que el nombre de la serie, y nuestro protagonista sí que pasará unos "días de perro" en más de un sentido, porque resulta que una vez convocado a ese mundo es imposible regresar al mundo real, o eso parecía...

Resulta que en *Dog Days* el reino de Biscotti está en constante guerra contra sus vecinos, los del reino de Galette, que tienen orejas y cola de gato; sin duda los dos reinos hacen honor a eso de llevarse como perros y gatos, aunque sus gobernantes en realidad mantienen relaciones muy cordiales entre ellos; en este nuevo mundo vemos también zorros y otras especies, mucho kemonomimi, o personas con características humanas y animales.





A Cinque le corresponde ser el campeón de Biscotti y hacer las proezas propias de su puesto: rescatar damiselas, enfrentar enemigos, y usar toda su agilidad acrobática para salir adelante.

Las guerras en Flonyard no son crueles –como las guerras humanas– ya que está prohibido matar gente y los heridos son atendidos de inmediato. La guerra es como un gran torneo deportivo y justo en los deportes Cinque resulta todo un campeón.

La primera temporada de *Dog Days* salió en 2011 con un total de 13 capítulos. Al final de esa serie Cinque regresa a su mundo después de ser proclamado como un gran héroe y aparentemente olvidará todo lo que pasó en Flonyard y no regresará jamás pero, como dijimos antes, los habitantes de Flonyard siempre están peleando,

así que apenas tres meses después de la partida de Cinque, los rijosos reinos vuelven a requerir los servicios de un campeón e imitando al reino de Biscotti, los demás reinos deciden optar por conseguir sus propios campeones para las batallas. Así Cinque defenderá Biscotti; Becky será campeona de Pastillage; y su rival Nanami peleará por Galette. Y como dicen por ahí... ahora ya es personal.

> LAS BATALLAS SON COMO LAS DE LA TEMPORADA PASADA, CON LOS PAÍSES QUE RECIBEN PUNTOS POR NOCAUTS Y ROPA QUE SE RASGUE, PERO ESTA VEZ CON TRES PAÍSES, EN LUGAR DE DOS, Y TRES HÉROES EN LUGAR DE UNO.

Además de las acostumbradas aventuras de nuestros héroes contra monstruos traviesos, ahora tenemos una guerra entre tres partes y sin duda no será nada fácil, mucho menos cuando los propios habitantes de Flonyard deciden también participar en las batallas.

*Dog Days Dash* se estrenó en julio de 2012, y tuvo también 13 episodios. Este es un anime alegre e ideal para todo público, perfecto para verlo con la familia y divertirse con los hermanos pequeños. Hay algunos elementos de romance que parecen sacados de un cuento de hadas; no hay un villano cruel y despiadado, sino que más bien son todos simpáticos, hasta los enemigos bromean entre ellos, como lo haría un buen vecino.

Los personajes son divertidos y llenos de todo tipo de ocurrencias, lo que hace a este anime muy ligero; desde luego el

desarrollo de personajes se ve más en el protagonista y en Leo, nuestra inevitable tsundere.

La animación, el manejo de colores y las escenas de acción son extraordinariamente buenos; es un anime visualmente atrayente y vale la pena apreciar los recursos de cámara y efectos que se usaron en él. Si bien la historia peca de sencilla, cumple su trabajo y entretiene.

El opening lo canta **Nana Mizuki** interpretando *Scarlet Knight*; el tema de salida tiene la bella voz de **Yui Horie** interpretando *Presenter*. Algunos episodios tienen canciones extra, con *Kitto koi o shiteiru* en el capítulo 5, *Miracle Colors* en el capítulo 13 y *Promised Love ~Daisuki x 100~* en el episodio 11, todas interpretadas por Yui Horie.

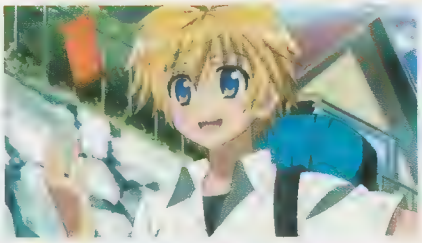
La dirección es de **Junji Nishimura**, quien –en su larga trayectoria– ha trabajado en animes como *Kyo kara Maoh!*, *Mars* y *Ranma ½*, entre muchas otras. El argumento es de **Masaki Tsuzuki** quien escribió *Magical Girl Lyrical Nanoha*, y el diseño de personajes es de **Osamu Sakata** (*White Album* y *Zero no Tsukaima: Princess no Rondo*) con asistencia de **Kana Hashidate** (*Shiki*).

Tsuzuki-sensei, más que seguro, sabía cuando estaba escribiendo la segunda temporada que tendría aprobado el proyecto para una tercera temporada, y decidió utilizar *Dogs Days Dash* para mantener el ritmo alegre y construir poco a poco una tercera temporada en la que se aprecia habrá un tono más serio.

Todo el mundo en Flonyard sigue siendo agradable, los monstruos son traviesos, los pájaros gigantes todavía se ven como chocobos, y la historia sigue siendo acerca de la diversión y la emoción.

Como nota peculiar, los nombres de todos los reinos y personajes tienen que ver con la repostería y pastelería, así que advertencia: ¡ver este anime causará inevitablemente antojo de comer algo dulce!

© Proyect DD/Seven Arcs



*DOG DAYS DASH* SE ESTRENO EN JULIO DE 2012. ES ALEGRE IDEAL PARA TODO PÚBLICO, PERFECTO PARA VERLO CON LA FAMILIA Y DIVERTIRSE CON LOS HERMANOS PEQUEÑOS.

**FICHA TÉCNICA**
**Idea Original:** Masaki Tsuzuki
**Director:** Junji Nishimura
**Diseño de personajes:** Osamu Sakata, Kana Hashidate
**Música:** I've, Maiko Iuchi, Susumu Natsume y Yui Isshiki
**Estudio:** Seven Arcs
**Episodios:** 13
**Seiyuu:** Ami Koshimizu, Mamoru Miyano, Yui Horie, Aoi Yūki, Ayana Taketatsu, Eri Kitamura, Kana Asumi, Kana Hanazawa, Kousuke Toriumi, Mikako Takahashi, Minako Kotobuki y Nana Mizuki.
Copyright ©Proyect DD/Seven Arcs

# MASAMUNE SHIROW

Por Mónica Uribe

El anime y manga de los ochentas no hubiera sido lo mismo sin el misterioso mangaka conocido como **Masamune Shirow**, quien redefiniría el concepto cibernético y sci-fi en esa década.

Es muy poco lo que se sabe de este famoso mangaka, ya que hasta su verdadero nombre es un misterio. Su pseudónimo lo tomó de un legendario maestro de la espada y su apellido de quién sabe dónde. Se dice que es profesor en una escuela pública en Kobe. La verdad, nadie la sabe.

Estudió en la universidad de artes de Kobe y se especializó en pintura al óleo, durante su carrera se interesó en el manga y creó *Black Magic*, el cual publicó en un fanzine. Por uno de esos golpes de suerte, el fanzine llegó a manos del presidente de Suieisha, Harumichi Aoki quien se interesó en su trabajo.

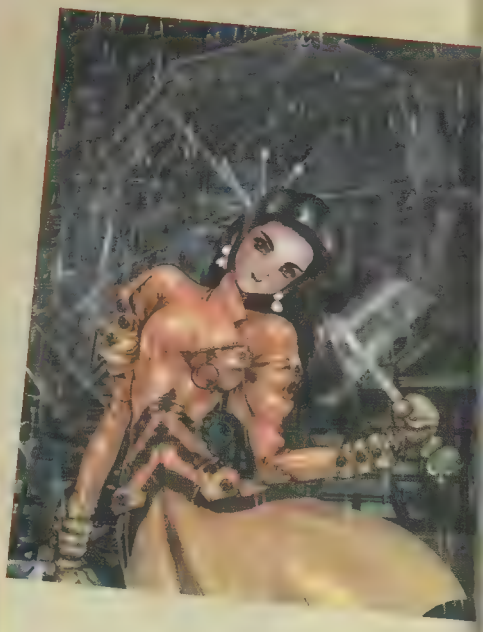
A partir de entonces Masamune irrumpiría en el manga comercial y dejaría una importante huella.

sas y esculturales, sus caras no son clonadas unas de las otras y tienen un rasgo distintivo: la inequívoca nariz Masamune que las hace aún más bellas. Las ilustraciones a color son maravillosas, sin duda nos muestra que fue un gran estudiante; sus libros de arte siguen editándose actualmente.

Como autor, Masamune no es un autor fácil; tiene una gran cultura literaria y mitológica y esto se refleja en sus obras; para entenderlas cabalmente hay que leer al menos un buen ensayo referente al tema; sin embargo es lo suficientemente flexi-

MASAMUNE ES UNO ENCARGADO DEL ARTE DEL FAMOSO JUEGO FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON PARA LA CONSOLA NINTENDO DS

El dibujo de Masamune es exquisito, se notan sus estudios de arte en todo lo que hace. Su trabajo es detallado, sus escenarios y composiciones no tienen ni un solo defecto. Uno de los detalles más espectaculares son las mujeres; todas son hermo-



ble para que aún si uno no quiere hacerle caso a todo el bagaje cultural, las historias son muy interesantes y entretenidas.

Uno de los temas favoritos de Masamune es la humanidad. Le encanta crear una situación extraña y poner a una persona –o a varias– para explorar sus reacciones, esto hace que se sitúe directamente en el espectro del sci-fi, como muchos de sus trabajos lo muestran. Uno de los temas recurrentes son los mundos post-apocalípticos, que han cambiado diametralmente la manera en que vive la humanidad.

Para salvaguardar la utopía, la humanidad crea un robot exterminador que será activado en caso de extrema necesidad; cuando un accidente libera a uno de esos robots, la humanidad se enfrenta a su más poderosa creación y a una inminente destrucción.

### APPLESEED

Tras una tercera guerra mundial, lo que queda de la humanidad se ha congregado en un puñado de ciudadelas; una de ellas, Olympus, es una de las más poderosas, habitada casi en su 50% por robots, se ha convertido en un refugio para la humanidad, donde los humanos están protegidos de cualquier cosa que les pueda dañar, incluso, de las tensiones habituales causadas por la interacción normal. Los robots en esa utopía existen para proteger a esos humanos y hacerles la vida sencilla, cómoda y tranquila.

Sin embargo, el espíritu humano tiene inquietudes y deseos, de manera que en un paraíso en donde no hay un fruto prohibido, el humano lleva consigo la semilla de la manzana; una dolorosa verdad con la que los dos agentes del orden: la humana Deunan Knute y su compañero cyborg Briareos Hecatonchires tienen que enfrentar a diario.

*Appleseed* ganó el Seiun Award de 1986 como el mejor manga y ha sido llevada varias veces al formato de películas animadas.

Newport City, una ciudad inspirada en el Tokio de los 80's. Contaminación y delincuencia a su máximo nivel; lo único que resguarda a la humanidad de la barbarie son las fuerzas del orden, que han descubierto que sólo los tanques las pueden ayudar en su guerra. Así surge Tank Police, un grupo de verdaderos salvajes con armas de destrucción masiva. Nuestra protagonista es Leona Ozaki una estupenda diseñadora y policía que ha creado el amor de su vida: el altamente especializado tanque de combate Bonaparte.

Esta serie trajo a las dos villanas más icónicas de los 80's: las hermanas Unipuma y Annapuma, dos robots en forma de catgirls que eligieron una carrera en el crimen y posteriormente se unieron a Tank Police.

Las aventuras de un escuadrón especializado en el crimen cibernético compuesto por cyborgs a los cuales les queda ya muy poco de humanos, como Kusanagi, quien sólo conserva su cerebro y parte de la columna. Posiblemente es su más extenso tratado sobre hasta dónde llega la mente humana y la inteligencia artificial; explora de una manera profunda la capacidad de decisión de los robots y su capacidad de gobernarse.

El trabajo de Masamune no se limita al manga, ha participado en el diseño de personajes en videojuegos (principalmente los que se han derivado de sus obras), manga y arte de tipo erótico, en la serie de libros llamada Gal Grease.

# RISE OF THE GUARDIANS

Por Jesús Chavarría
@jchavarria_cine

Y entonces, un día se levantó Santa Claus, el Hada de los dientes, El Conejo de Pascua, Sandman y Jack Frost, poderosos y furiosos guerreros que... ¿Poderosos y furiosos guerreros? Pues sí, aunque parezca increíble, así es como nos presenta a estos célebres personajes, la nueva gran producción animada de finales del 2012, cuya premisa sonaría ridícula si no fuera porque los creativos detrás del proyecto son los mismos responsables de la espectacular *Cómo entrenar a tu dragón*. Con ese antecedente, por supuesto que queremos verla.

## DESPUÉS DE UNA AVENTURA DE DRAGONES

*Cómo entrenar a tu dragón* (2010), es una de las pocas películas de animación que de verdad ha sabido aprovechar las posibilidades que ofrece el 3D, sin dejar de lado una historia con sustento y buen desarrollo. Filmada de origen en dicho formato, la cinta ofrece secuencias tan divertidas como espectaculares, al grado que sólo siendo proyectada en 3D es que puede disfrutarse en su magnitud. Basada en la novela del mismo nombre, escrita por la inglesa **Cressida Cowell**, fue la película número 22 de Dreamworks y resultó un éxito tanto en taquilla como en crítica –recibió nominaciones a los premios Oscar y a los Globos de Oro– asegurando una secuela y sirviendo como un excelente antecedente –junto con la saga de *Kung Fu Panda* (2008 y 2011)– para la llegada de la que llevará por título en español, *La Furia de los Guardianes*.

Dirigida por el debutante **Peter Ramsey** –cuya experiencia incluye colaboraciones para producciones como *A.I. Inteligencia Artificial* (2001), *Minority Report* (2002) y *El espantatiburones* (2004), además de ser responsable de la cinta para televisión, *Calabazas mutantes del espacio* (2009). Se trata de la adaptación de la novela escrita e ilustrada por **William Joyce**. En ella, personajes provenientes de diversas leyendas que impregnan la infancia –el Conejo de Pascua, el Hada de los dientes, Jack Frost, Sandman y Santa Claus– tienen que unir fuerzas para enfrentar a un siniestro ser que pretende apoderarse del mundo llenando de oscuridad y miedo el corazón de los niños.

## COMO NUNCA SE LES HABÍA VISTO

DIRIGIDA POR **PETER RAMSEY**. ADAPTACIÓN DE LA NOVELA ESCRITA E ILUSTRADA POR **WILLIAM JOYCE**.

*Rise of the Guardians* –por su título original– tiene como uno de sus principales atractivos, el diseño de personajes, que nos muestra a Santa y compañía, con una imagen muy distinta a la que estamos acostumbrados, aquí se les puede ver convertidos en poderosos guerreros, portando armas increíbles y listos para entrar en batalla.

En cuanto al apartado de voces, resulta tan espectacular como el concepto visual. Lo encabeza el estadounidense **Alec Baldwin** –*The aviator* (2004), *Los infiltrados* (2006)– quien ya ha prestado su voz a cintas animadas como *Madagascar: Escape 2 África* (2008) y que aquí toma el papel de Santa Claus. Y si de experiencia con personajes animados hablamos, **Hugh Jackman** –*X-Men* (2000), *Australia* (2008)– no se queda atrás, él participó en *Flushed Away* (2006) y *Happy Feet* (2006), aquí interpreta al temerario Conejo de Pascua.

Otros de los actores que integran el reparto son **Jude Law** –*Sherlock Holmes* (2009), *Repo Men* (2010)– quien es el villano; **Dakota Avery Goyo**, joven actor canadiense recordado por compartir estelares con Jackman en *Real Steel* (2011); **Isla Lang Fisher**, actriz australiana cuya filmografía incluye la comedia *Los cazanovias* (2005); además de **Chris Pine**, quien encarnó con acierto a James Tiberius Kirk en la más reciente cinta de la saga de

*Star Trek* (2009), aquí es la juvenil e intrépida versión de Jack Frost.

**LA FURIA DE LOS GUARDIANES**
**Título original:** The Rise of the guardians
**Dirección:** Peter Ramsey, William Joyce
**Reparto:** Chris Pine, Isla Fisher, Hugh Jackman, Alec Baldwin, Jude Law, Dakota Goyo, Dominique Grund
**Guion:** David Lindsay-Abaire
**Música:** Alexandre Desplat
**Producción:** Christina Steinberg, Nancy Bernstein, Guillermo Del Toro, Michael Siegel

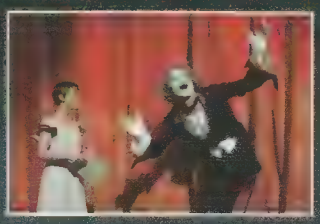
## TALENTO POR TODOS LADOS

Otro detalle importante y que garantiza el buen resultado en pantalla, es que cuenta con un experto en reinterpretar la fantasía, el mexicano **Guillermo del Toro,** quien está en el apartado de la producción, labor que ha desempeñado en películas como *El orfanato* (2007), *Splice: experimento mortal* (2009) y *Kung Fu Panda 2* (2011).

Mención aparte merece la participación del veterano compositor francés **Alexandre Desplat**, quien se hace cargo de acompañar las imágenes con sonidos de alcances épicos. Este reconocido artista, ha sido nominado en diversas ocasiones a los premios Oscar y Globos de Oro, es responsable de la música de cintas como *La defensa Luzhin* (2000), *Lee mis labios* (2001), *The Queen* (2006), más recientemente de los blockbusters *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte Parte 1* (2010) y *Parte 2* (2011), *El discurso del rey* (2010), *My Week with Marilyn* (2011), entre otras.

La cinta se antoja como uno de los estrenos más taquilleros para esta temporada invernal, lo cual es buena señal para la productora que le otorgó un presupuesto de 145 millones de dólares. Al igual que *Cómo entrenar a tu dragón*, *La Furia de los Guardianes*, está realizada por completo en 3D, así que parece que el espectáculo está asegurado.

© Dreamworks Animation/Paramount Pictures



# CIRQUE DU SOLEIL Mundos Lejanos

## UN ESPECTÁCULO COMO NINGÚN OTRO

Por Jesús Chavarría
@jchavarria_cine

[illegible]

### UN GIGANTE HOLLYWOODENSE LES DA LA MANO

No podría ser otro que **James Cameron** –*Terminator* (1984), *Titánic* (1997)–, el otrora precursor de la tecnología cinematográfica del 3D para este nuevo siglo –*Avatar* (2009)–, quien cobijara como productor, este intento de llevar al cine en 3D, la magnificencia de las propuestas escénicas del **Circo del Sol**. Y es que es sólo en este formato que uno podría imaginarse que el traslado de los elementos visuales que caracterizan a esta compañía artística, pudieran llegar a la gran pantalla sin verse limitados y deslucidos. El director responsable es **Andrew Adamson**, quien ya ha deambulado entre el 3D y el live action –*Shrek* (2001) y *Las Crónicas de Narnia* (2008)– y que aquí podría encontrar el filme adecuado para poner su experiencia con estas dos formas de hacer cine, al servicio de una historia de corte fantástico, que interpretada por el ya legendario Circo del Sol, debe dar como resultado una experiencia fílmica impresionante.

### LA SENCILLEZ DA PIE PARA EL ESPECTÁCULO

En *Cirque Du Soleil Mundos Lejanos* la trama sigue los pasos de dos enamorados, que al ser separados, buscan a toda costa volver a unir sus destinos, sumergiéndose en una aventura que les lleva recorrer toda clase de mundos insólitos. Una premisa sencilla, pero más que adecuada para lo que usualmente sabe hacer en las carpas esta compañía cuya forma de conjugar las coreografías, la música, el vestuario, el maquillaje y las luces, alcanza niveles indescriptibles de virtuosismo. No por nada, después de ser fundada en 1984 con tan sólo 25 integrantes, hoy cuenta con más de 1,300 artistas, provenientes de más de 50 nacionalidades.

Hoy que el 3D ha alcanzado [illegible] narrativos –gracias a los portentosos trabajos de **Wim Wenders** y **Martin Scorsese**, con *Pina 3D* (2012) y *Hugo* (2012), respectivamente–, se espera que *Cirque Du Soleil Mundos Lejanos*, sea una pieza clave para dar continuidad a la evolución de este formato cinematográfico. Eso aún no podemos saberlo, pero de lo que sí podemos estar seguros, es que con la conjunción James Cameron, Circo del Sol y Andrew Adamson, el espectáculo está asegurado.

### CIRQUE DU SOLEIL: MUNDOS LEJANOS

[illegible]

LA BATALLA

ONE SHOT

PRESENTA:

POR: BeLOVED

# 2A

# CONEXIÓN MANGA

PRESENTA

# AGENDA 2013

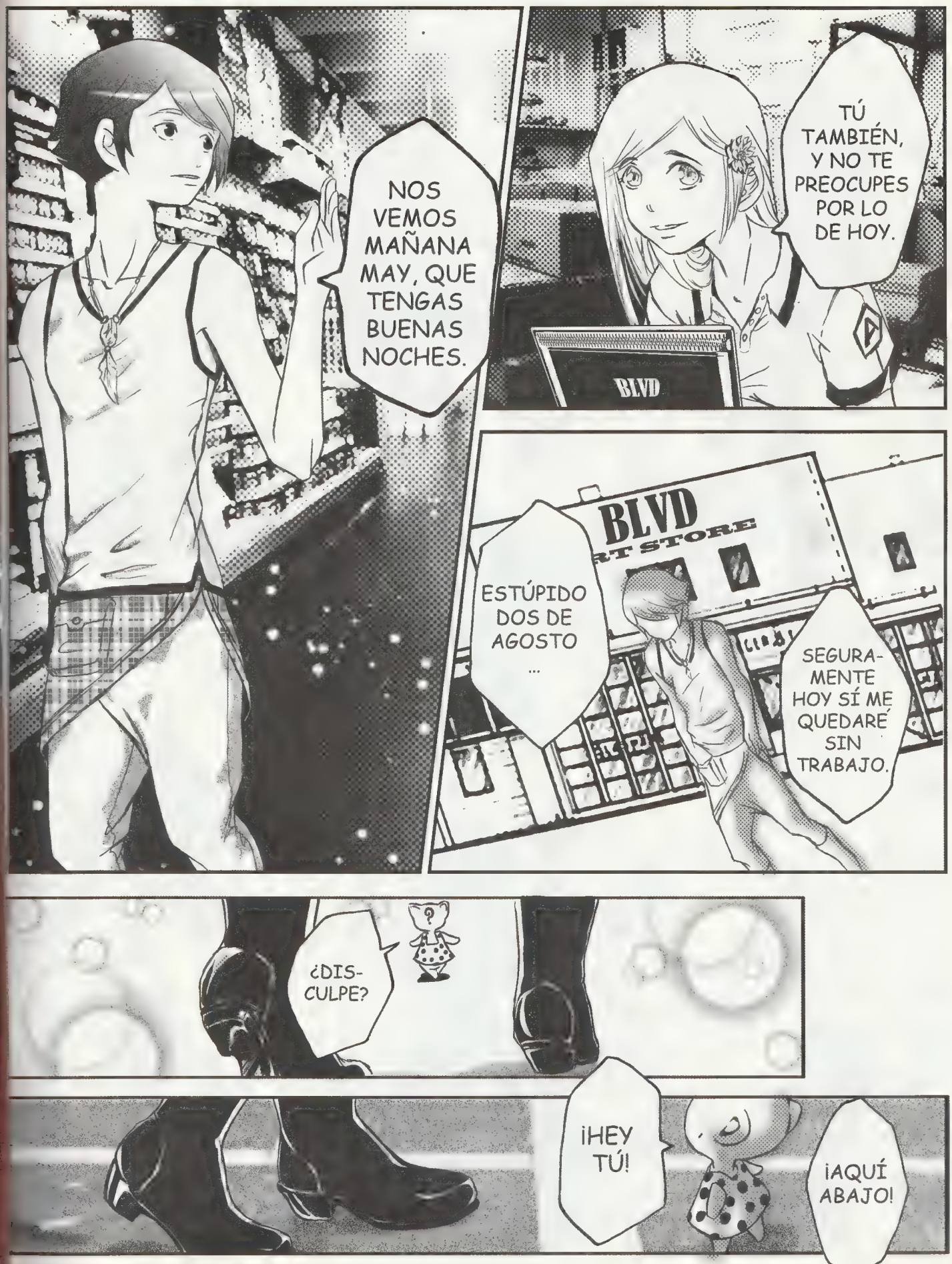
DISFRUTA CADA DÍA DEL AÑO ANOTANDO LOS MOMENTOS Y FECHA
MÁS IMPORTANTES DE TU VIDA EN LA NUEVA AGENDA 2013 OFICIA
DE *CONEXIÓN MANGA*.

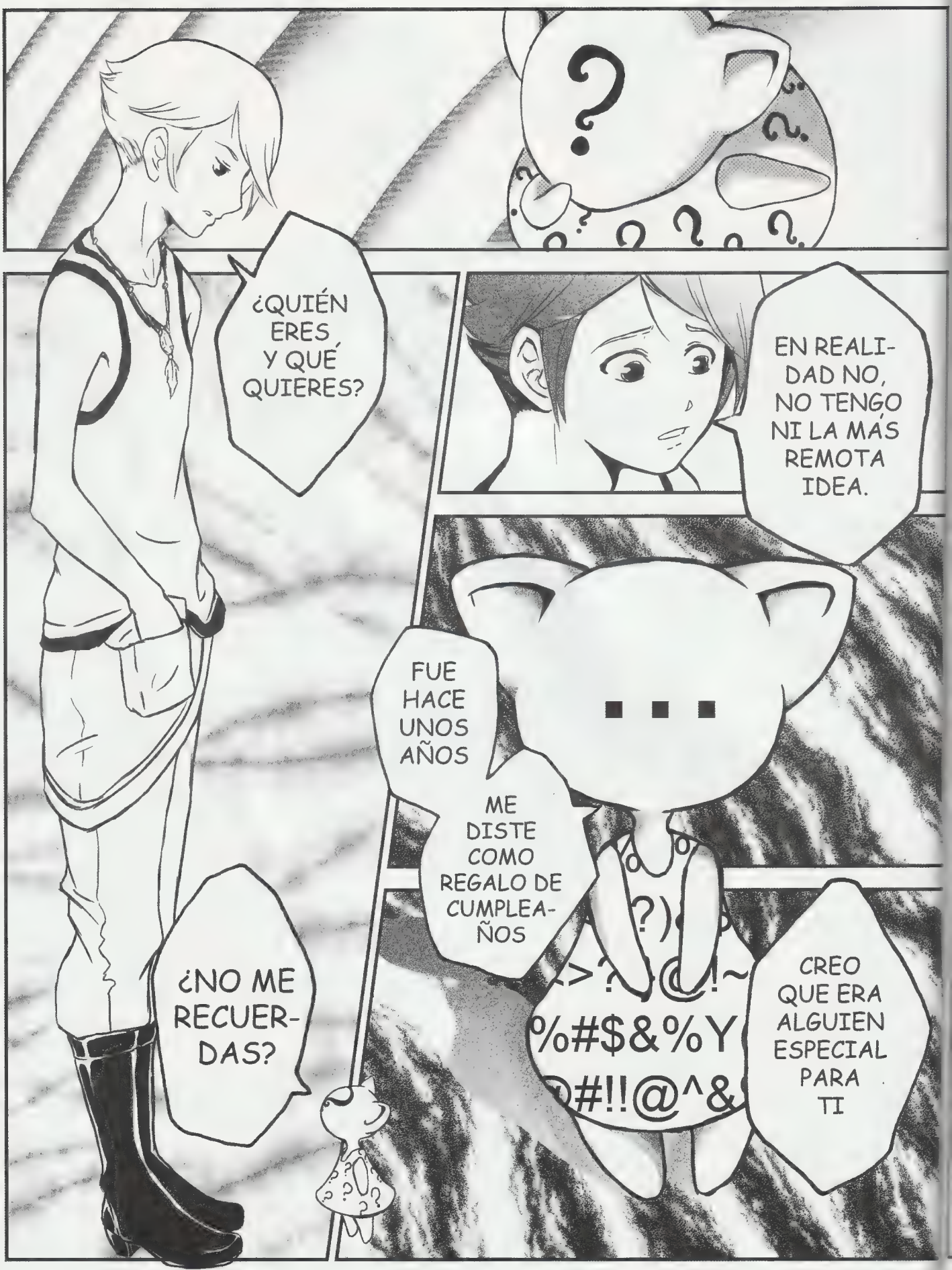
DÍAS FESTIVOS JAPONESES,
EFEMÉRIDES DE
MANGAKAS FAMOSOS,
ILUSTRACIONES DE TUS
ANIMES FAVORITOS,
Y 80 STICKERS
PARA TUS CUADERNOS

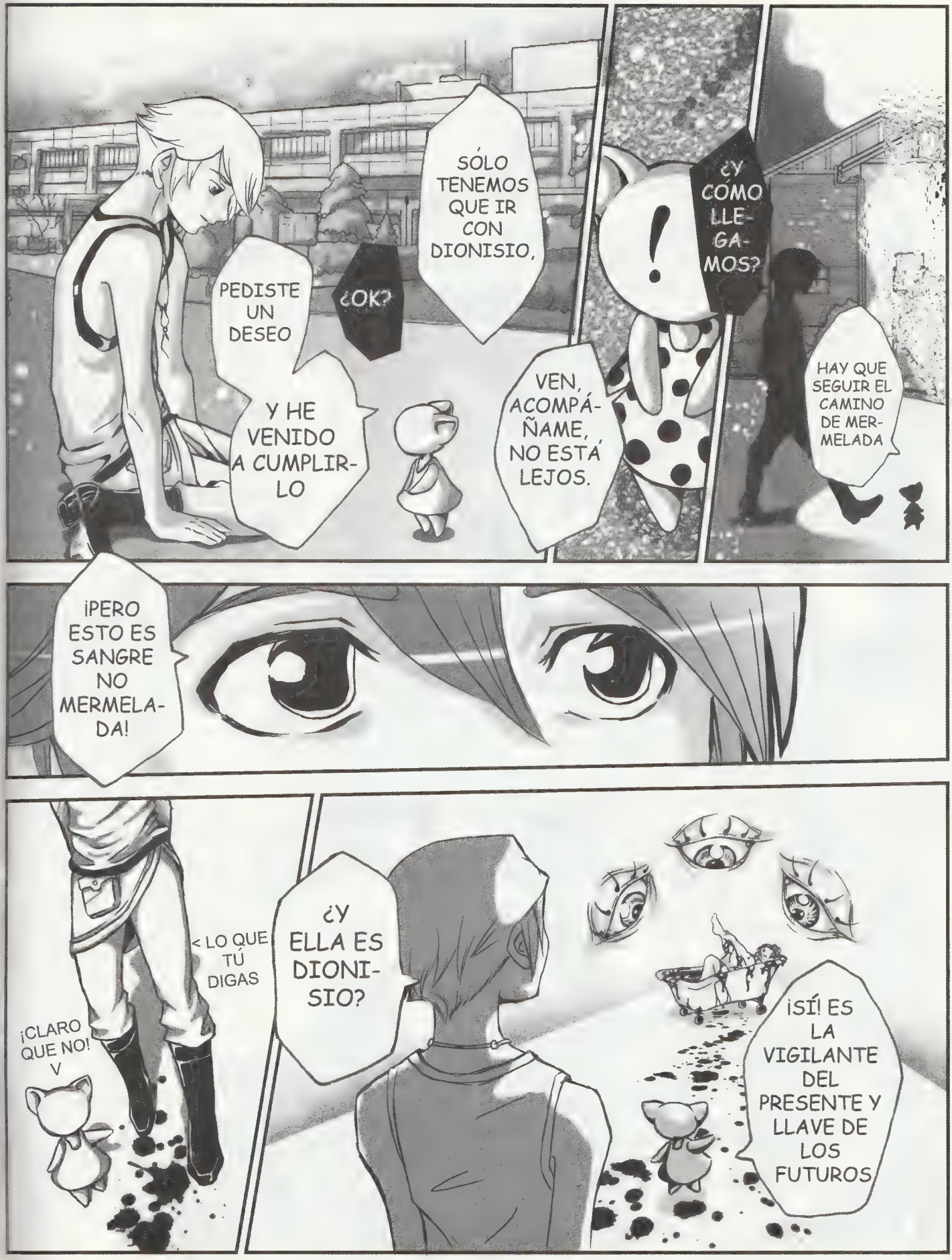
TODO ESTO Y MÁS
POR SÓLO

**$100**

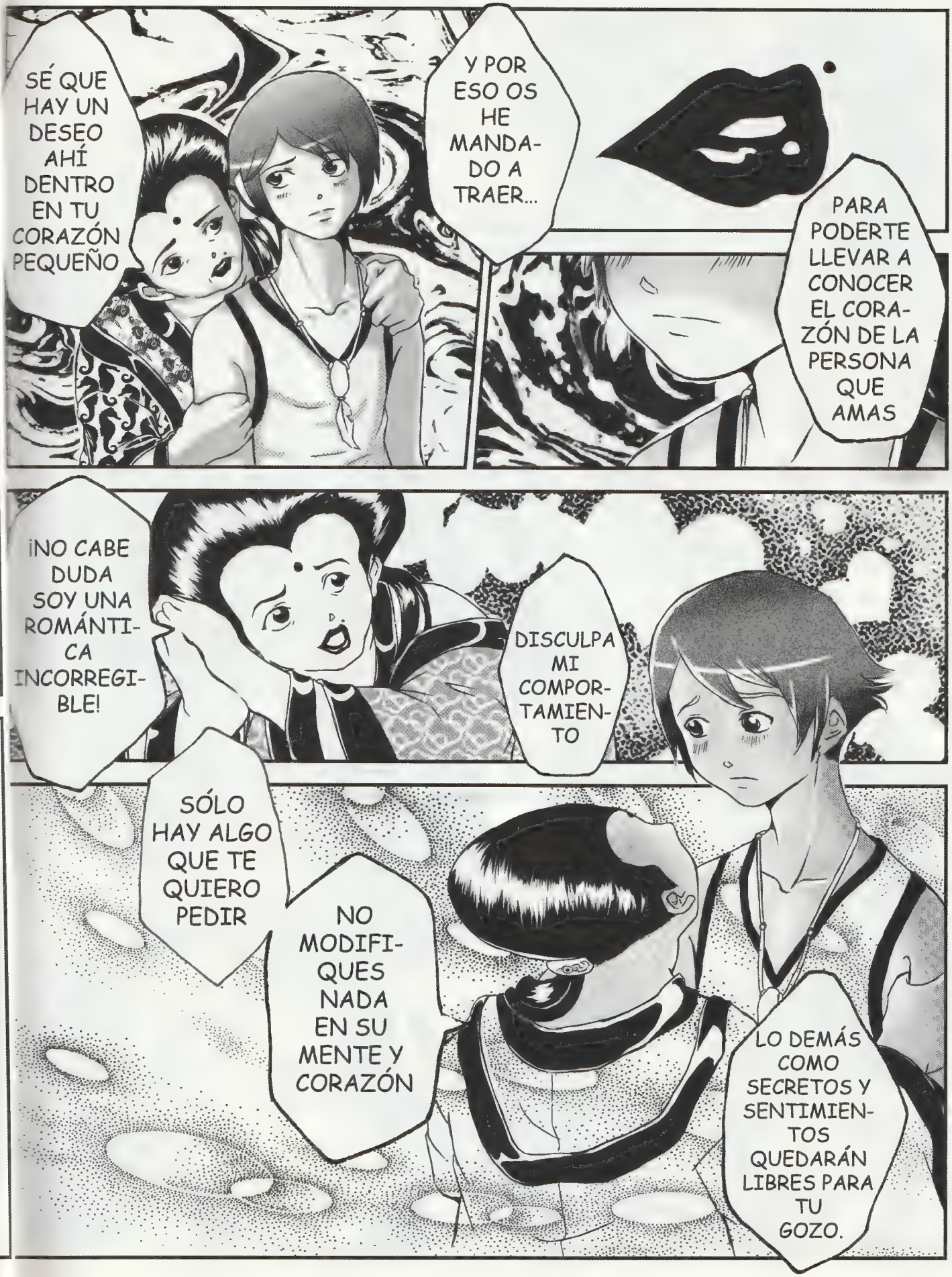
¡YA A LA VENTA CON TU VOCEADOR!

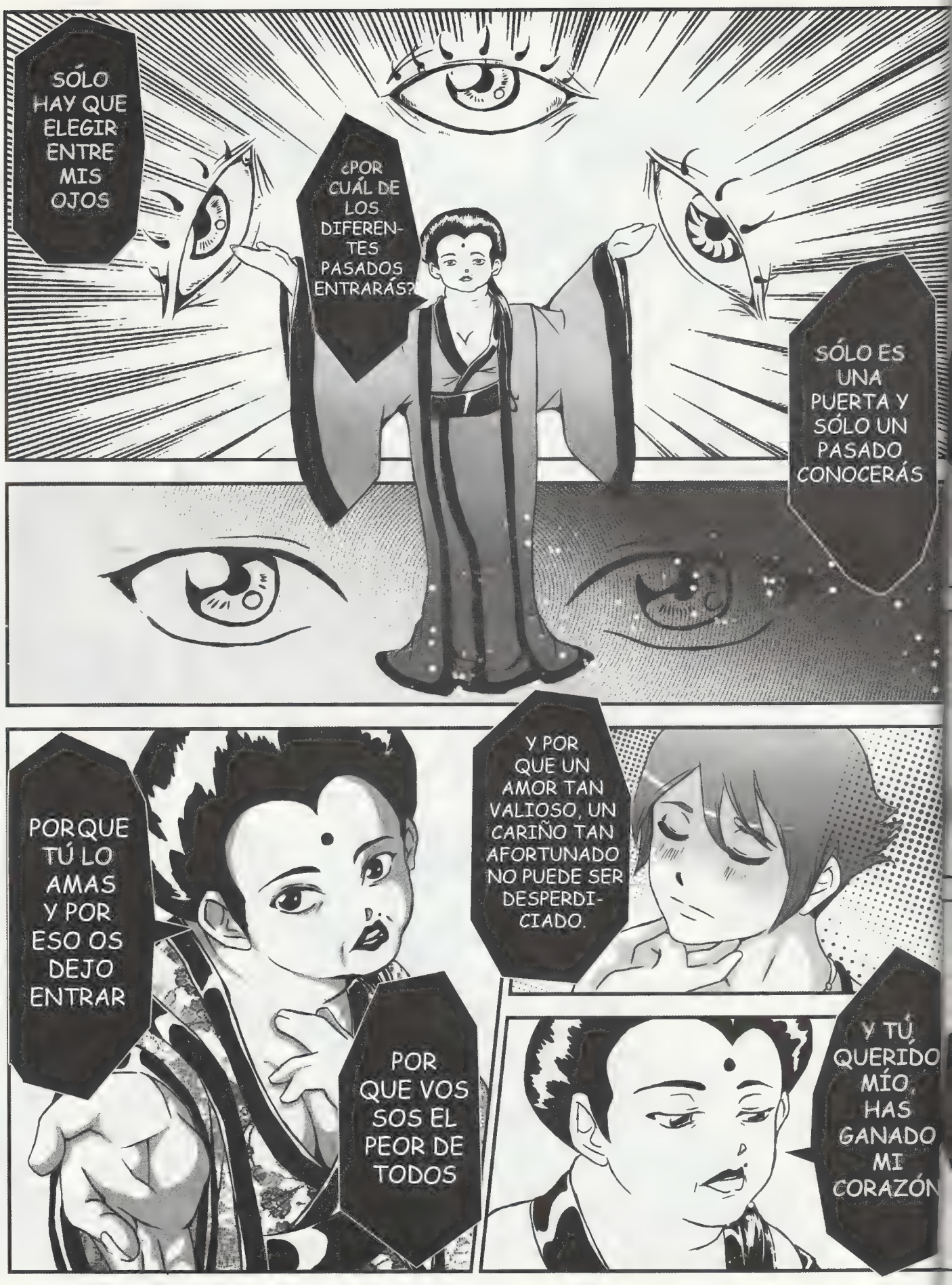

NOS VEMOS MAÑANA MAY, QUE TENGAS BUENAS NOCHES.
TÚ TAMBIÉN, Y NO TE PREOCUPES POR LO DE HOY.
BLVD
ESTÚPIDO DOS DE AGOSTO ...
SEGURA-MENTE HOY SÍ ME QUEDARÉ SIN TRABAJO.
¿DIS-CULPE?
¡HEY TÚ!
¡AQUÍ ABAJO!


?
¿QUIÉN ERES Y QUÉ QUIERES?
EN REALIDAD NO, NO TENGO NI LA MÁS REMOTA IDEA.
FUE HACE UNOS AÑOS
ME DISTE COMO REGALO DE CUMPLEAÑOS
CREO QUE ERA ALGUIEN ESPECIAL PARA TI
¿NO ME RECUERDAS?


SÓLO TENEMOS QUE IR CON DIONISIO,
¿OK?
PEDISTE UN DESEO
Y HE VENIDO A CUMPLIR-LO
VEN, ACOMPÁ-ÑAME, NO ESTÁ LEJOS.
¿Y CÓMO LLE-GA-MOS?
HAY QUE SEGUIR EL CAMINO DE MER-MELADA
¡PERO ESTO ES SANGRE NO MERMELA-DA!
¡CLARO QUE NO! V
< LO QUE TÚ DIGAS
¿Y ELLA ES DIONI-SIO?
¡SÍ! ES LA VIGILANTE DEL PRESENTE Y LLAVE DE LOS FUTUROS

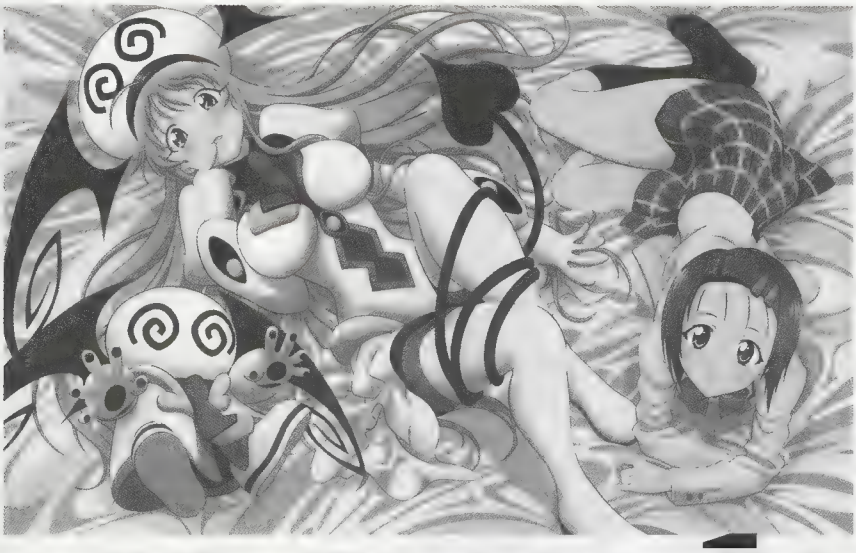
HOLA QUERIDO
MUCHAS GRACIAS POR VENIR
DE NADA, BUENAS TARDES
AH... DISCÚLPAME LAS FACHAS
PERO NECESITABA DARME UN BAÑO, POR ESTE CALOR
NO HAY PROBLEMA
DISCULPE DIONISIO, PERO HEMOS VENIDO POR LO DEL DESEO
NO SEAS TAN APRESURADA QUERIDA, TODAVÍA NOS QUEDA TIEMPO
ADEMÁS HAY UNAS CUANTAS COSILLAS QUE QUIERO DECIRLE A ESTA COSITA HERMOSA QUE ME HAS TRAIDO
Ok


SÉ QUE HAY UN DESEO AHÍ DENTRO EN TU CORAZÓN PEQUEÑO
Y POR ESO OS HE MANDADO A TRAER...
PARA PODERTE LLEVAR A CONOCER EL CORAZÓN DE LA PERSONA QUE AMAS
¡NO CABE DUDA SOY UNA ROMÁNTICA INCORREGIBLE!
DISCULPA MI COMPORTAMIENTO
SÓLO HAY ALGO QUE TE QUIERO PEDIR
NO MODIFIQUES NADA EN SU MENTE Y CORAZÓN
LO DEMÁS COMO SECRETOS Y SENTIMIENTOS QUEDARÁN LIBRES PARA TU GOZO.


SÓLO HAY QUE ELEGIR ENTRE MIS OJOS
¿POR CUÁL DE LOS DIFEREN-TES PASADOS ENTRARÁS?
SÓLO ES UNA PUERTA Y SÓLO UN PASADO CONOCERÁS
PORQUE TÚ LO AMAS Y POR ESO OS DEJO ENTRAR
POR QUE VOS SOS EL PEOR DE TODOS
Y POR QUE UN AMOR TAN VALIOSO, UN CARIÑO TAN AFORTUNADO NO PUEDE SER DESPERDI-CIADO.
Y TÚ, QUERIDO MÍO, HAS GANADO MI CORAZÓN

SÉ QUE MUERES POR VERLO
CUANDO LA IMAGEN DE ÉL APARECE EN TU MENTE, TU CORAZÓN PALPITA A MÁS NO PODER
PORQUE ESTE AMOR AÚN NO SE HA DESVANECIDO DEL TODO COMO LO DICES
QUERIDO MÍO, UNO OS LLEVARÁ AL PASADO PRESENTE
OTRO AL PASADO FUTURO
Y EL FINAL AL PASADO DEL PASADO
DIME, ¿YA HABÉIS DECIDIDO?
¡YA LO DECIDÍ!

LO HARÉ POR TI ... PORQUE AÚN OS AMO
ASÍ QUE POR FAVOR NO LUCHES MÁS CONTRA MI
PUESTO QUE TE AMO DEMASIA-DO ...
YA ESTOY AQUÍ, HE VENIDO A DESEARTE UN FELIZ FELIZ CUMPLEA-ÑOS ...



# LOS CLICHÉS A LA JAPONESA

**Por Lobo**

En la entrega anterior empezamos a hablar de los clichés usados en anime y manga, muchos de ellos copiados de estereotipos ya usados en comics y caricaturas de Estados Unidos; sin embargo, con el tiempo los mangakas crearían sus propias tramas basadas en su cultura y, por ende, también comenzarían a crear sus propios estereotipos tanto en historias y personajes.

Si bien en un principio estos estereotipos ayudaron a que el manga adquiriera una gran popularidad, primero en Japón y después en el mundo, también es cierto que estos mismos estereotipos comenzarían a volverse repetitivos, al ser usados una y otra vez por diversos mangakas.

Estos son algunos de los clichés creados en Japón y que siguen siendo usados en el anime y el manga hasta nuestros días.

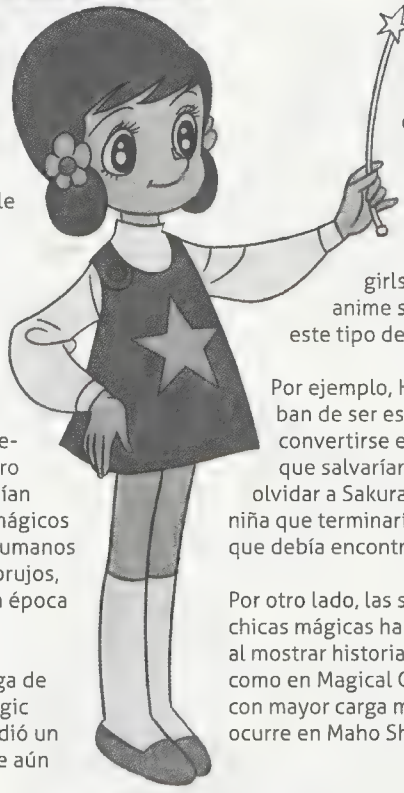
**MAGIC GIRLS**

El género de las magic girls o Maho Shojo prácticamente surgiría a la par del anime y el manga, aunque sus tramas se basaban en los clásicos cuentos de hadas y brujas, los japoneses se encargaron de darle su toque personal.

En los 70's, historias como la brujita Sally o Mahou Tsukai Chappy, tenían en común presentarnos a princesas de reinos mágicos que venían de visita a nuestro mundo, pero que debían ocultar sus poderes mágicos pues creían que los humanos aún quemaban a los brujos, tal como ocurría en la época de la Inquisición.

Por otro lado, el manga de Cutey Honey (una magic girl para adultos) añadió un cliché importante que aún se usa en el anime actual. Dicho cliché es el de las "transformaciones mágicas", con algo de fan service. Así pues, en los 80´s, surgen animes como Mahou no Angel Sweet Mint y Las Aventuras de Gigi en donde las princesas mágicas se transformaban en sexys versiones adultas de ellas mismas y que además tenían diversas habilidades como doctoras, pintoras, motociclistas, etc.

En los 90's la popularidad de las magic girls continuaría con series como Sailor Moon, Card Captor Sakura y Magic Knight Rayearth, y aunque se seguían usando clichés como el de las mágicas trasformaciones, las tramas ya no presentaban a princesas mágicas, sino a chicas comunes convertidas en magic girls, con lo cual las fans del anime se identificaban más con este tipo de personajes.



Por ejemplo, Hikaru, Umi y Fuu pasaban de ser estudiantes normales a convertirse en las Guerreras mágicas que salvarían al reino de Céfiro, sin olvidar a Sakura Kinomoto, una dulce niña que terminaría siendo la Card Captor que debía encontrar las Cartas Clow.

Por otro lado, las series mas recientes de chicas mágicas han renovado este cliché al mostrar historias más "complejas" como en Magical Girl Lyrical Nanoha o con mayor carga melodramática como ocurre en Maho Shojo Madoka Magika.

**OTROS MUNDOS**

Una variante de las chicas mágicas es aquella en donde la heroína puede viajar a otro mundo gracias a un poder mágico oculto que posee. Este cliché, se ha usado bastante en los últimos años, en animes y mangas como *Escaflowne, Inuyasha o Fushigi Yuugi.*

UNO DE LOS CLICHÉS MÁS USADOS EN EL MANGA Y ANIME ES EL DE PRESENTAR PELEAS INCREÍBLEMENTE LARGAS. *JOE DEL MAÑANA,* UN MANGA DE BOX DE LOS 70'S, SERÍA UNO DE LOS PRIMEROS EN USAR ESTE RECURSO

Aunque con pequeñas variantes, la trama de "la chica que viaja a otros mundos" es básicamente la misma: una chica de la era actual viaja "mágicamente" a una época del pasado u otra dimensión, en donde se convertirá en la "elegida" que salvará ese lugar, en donde además encontrará al amor de su vida y tendrá que decidir entre volver a su propio mundo o quedarse en ese "otro mundo" junto al hombre que ama.

Siendo obvio que este cliché está basado en *Alicia en el país de las maravillas*, no es de extrañar que en Japón incluso existan dos versiones bastante subiditas de tono de este clásico cuento. La primaria es Miyuki-chan in Wonderland, creada por CLAMP y la más reciente, la súper divertida y rara Alicia en el País de Corazones.

**HISTORIAS DE PELEA**

Uno de los clichés más usados en el manga y anime es el de presentar peleas

increíblemente largas. *Joe del Mañana,* un manga de box de los 70's, sería uno de los primeros en usar este recurso al mostrar interminables encuentros boxísticos, con rounds que podían durar varios capítulos.

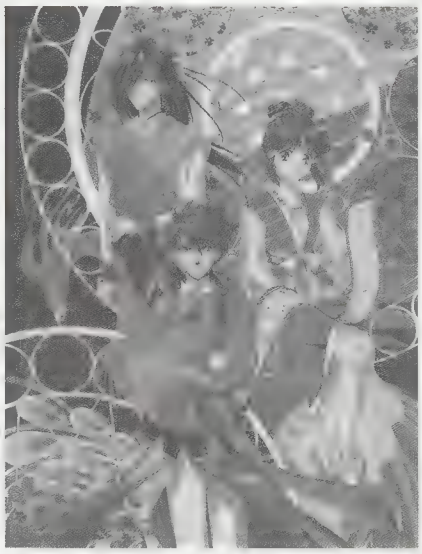
Por supuesto, mangakas como **Masami Kurumada** (Saint Seiya) o **Akira Toriyama** (Dragon Ball) harían uso –y abuso– de este cliché al mostrar siempre enemigos increíblemente poderosos, salidos quién sabe de dónde, a los cuales vencían los héroes después de chorromil capítulos, ¿no es así, Cell?

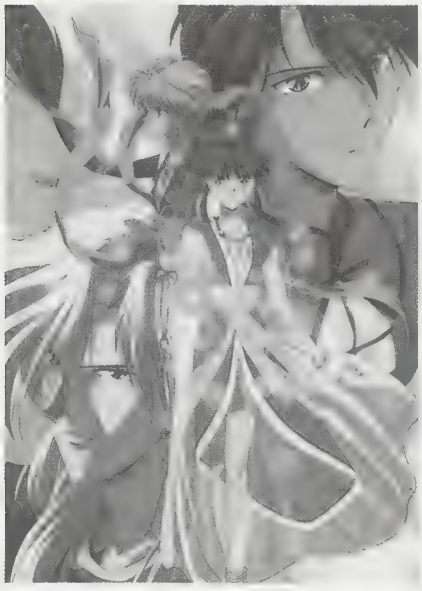
Para bien o para mal este cliché ha seguido siendo usado en mangas como *Rurouni Kenshin, One Piece, Bleach y Naruto,* y aunque tienen una buena trama, cuando llega el momento de repartir "trancazos", el desarrollo de las peleas es horriblemente largo.

A su favor se podría decir que el uso de este cliché es válido, hasta cierto punto, si nos ponemos a pensar que para un mangaka es más fácil el entregar un manga semanal si sólo dibuja página tras página de peleas en vez de trazar una intrincada trama llena de diálogos.

**FAN SERVICE Y HAREM**

Y he aquí uno de los clichés más usados, abusados y criticados del anime y el manga, pues si bien el mostrar una atractiva figura femenina para llamar la atención del público es un recurso usado hasta en las caricaturas y comics (*Betty Boop, Wonder Woman, Jessica Rabbit*, etc) en el anime y el manga se ha llegado, en algunos casos, a puntos que rayan en lo obsceno.





En los 60's y 70's tanto en anime como en manga era común ver que las niñas mostraban parte de sus pantys como un toque de "pícaro" humor, tal como ocurría con Shisuka en el anime *Doraemon*. Pero con el paso del tiempo, en animes como Gigi u Orange Road, el mostrar a las chicas con poca ropa pasaba de ser un toque humorístico a tener una intención abiertamente fan service, pero sin rayar nunca en lo indecente.

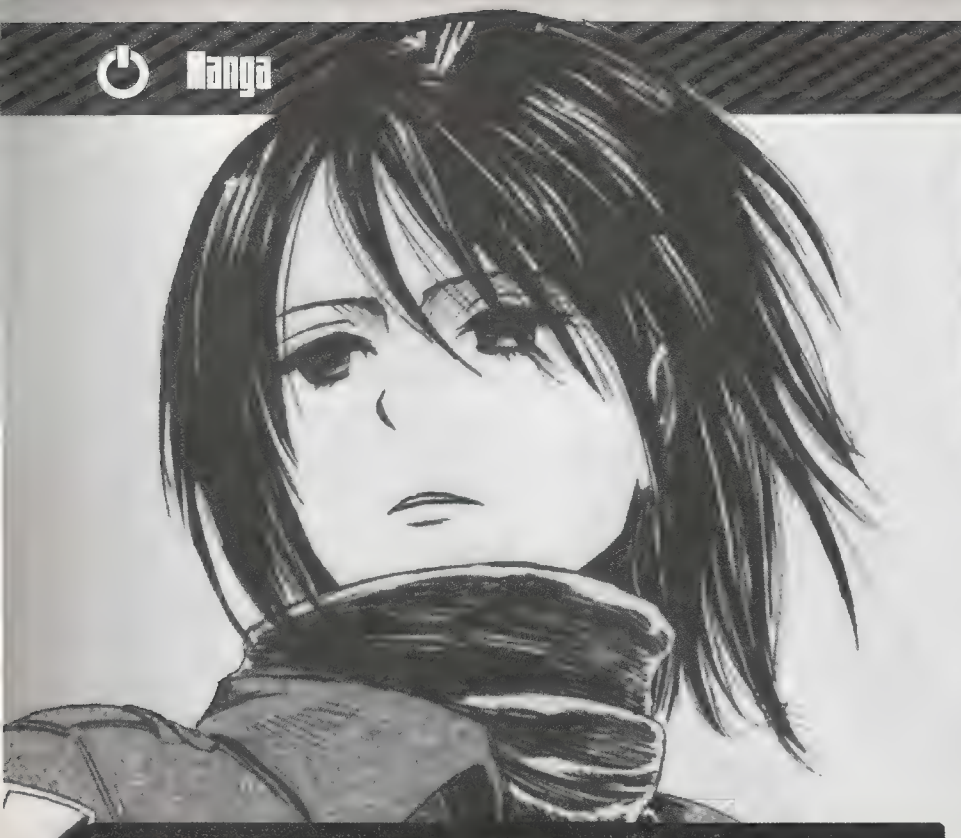
Con la llegada de los animes harem como *Tenchi Muyo y Love Hina*, (historias en donde un chico está rodeado de varias chicas), el "descaro" del fan service comenzaría a ser más evidente. Seamos honestos, si hay un género de anime que en verdad está lleno de clichés, es sin duda el harem, pues el protagonista de estas historias es casi siempre un "loser" de movimientos torpes que terminaba cayendo sobre las chicas o viéndolas desnudas, lo cual no es difícil tomando en cuenta que las chavas casi siempre están en el baño, la playa, las aguas termales o cambiándose de ropa.

A últimas fechas, en los animes fan service el uso de los clichés ha llegado al descaro y lo muestran series como *Sora no Otoshimono, Hanasaku Iroha o To Love-Ru*, en donde la trama es el mero pretexto para mostrar a hermosas chicas con poca o nada de ropa.

Para finalizar, si bien el uso de los clichés podría tomarse como una forma de demostrar que los mangakas y creadores de anime prefieren ir a la segura con tramas ya probadas, en vez de mostrar historias nuevas y "originales", recordemos también que los creativos del anime y el manga siempre tratan de darle un enfoque moderno y diferente.

Sólo esperemos que no se llegue a un punto en donde la creatividad se termine, pues ese sí sería el fin de la popularidad del anime y el manga en el mundo.

**¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!**



# SHINGEKI NO KYOJIN

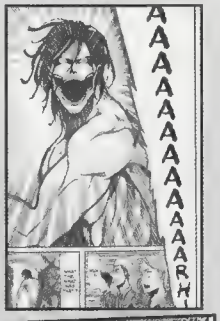
## ¡DEFENDIENDO A LA HUMANIDAD DE LOS TITANES!

**Por Gaby maya**

La fascinación por los gigantes, esos seres monstruosos capaces de aplastar montañas, siempre ha acompañado la mitología de la humanidad, ya fuera el poderoso Goliath, el cíclope Polifemo o el gigantesco Ymir, en todas las leyendas estos seres han acompañado nuestras pesadillas. *Shingeki no Kyojin* es un manga único en el género de horror, que nos presenta un mundo post-apocalíptico donde los seres humanos han sido llevados al borde de la extinción por los Titanes, misteriosos humanoides de tamaños colosales que varían de 4 a 50 m de altura y que devoran a los seres humanos, no para su alimentación, sino por el mero placer de matar.

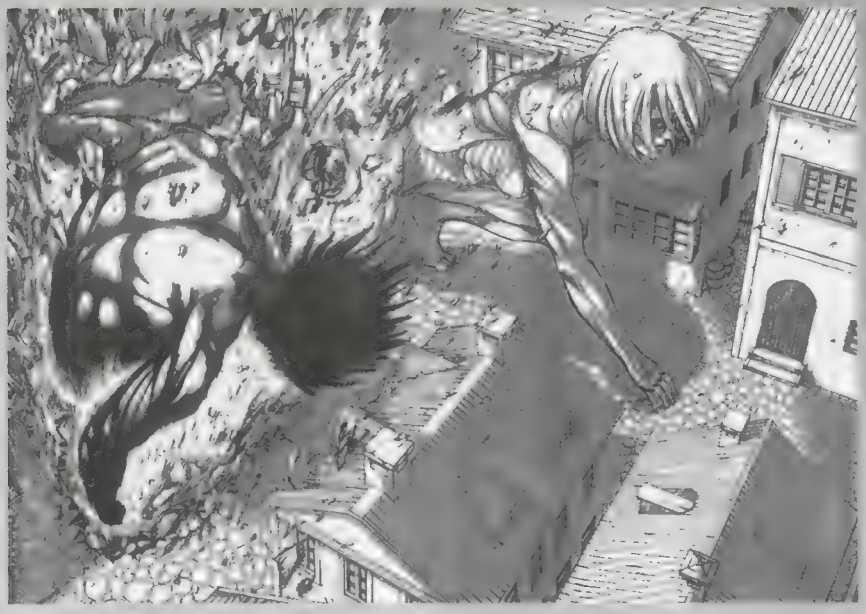
Las pequeñas poblaciones de sobrevivientes han logrado refugiarse en fortificaciones de estilo medieval. Sus únicas defensas son murallas de más de 50 m de alto, resguardadas por soldados de élite armados con limitado equipo como cuerdas, ganchos y espadas, que parece muy poco armamento para poder luchar contra los colosales Titanes que aparecen cada tanto tiempo a tratar de derribar los muros.

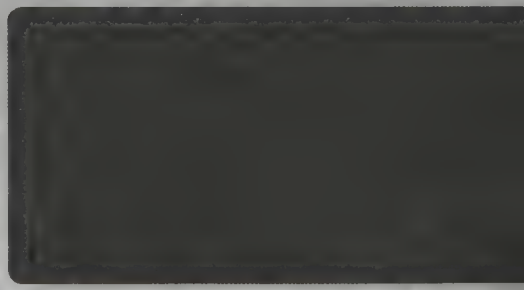
De este modo los seres humanos han logrado sobrevivir a través de los años, hasta que un día, un titán especial de casi 50 m de altura aparece y logra penetrar las defensas. La masacre crea un drama fascinante, que sigue a un grupo de jovencitos que son testigos de la aniquilación de sus familias y que se comprometen a entrenar para convertirse en soldados para recuperar su territorio y acabar con los gigantes.



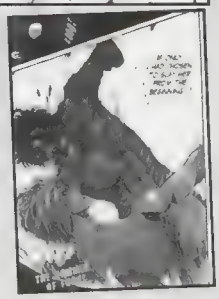

La historia gira en torno a la vida de Eren Jaeger y su hermana adoptiva Mikasa Ackerman, cuyas vidas cambiaron para siempre después de la aparición de un colosal titán que provoca la destrucción de su hogares.

Cuando Eren era niño salvó a Mikasa de ser asesinada. Más tarde, cuando los gigantes invadieron su hogar, Eren vio desesperado cómo su madre quedaba atrapada bajo los escombros de su casa y era devorada por un gigante. Este evento le hizo jurar que





*SHINGEKI NO KYOJIN* ES UN MANGA ÚNICO EN EL GÉNERO DE HORROR, QUE NOS PRESENTA UN MUNDO POST-APOCALÍPTICO DONDE LOS SERES HUMANOS HAN SIDO LLEVADOS AL BORDE DE LA EXTINCIÓN POR LOS TITANES



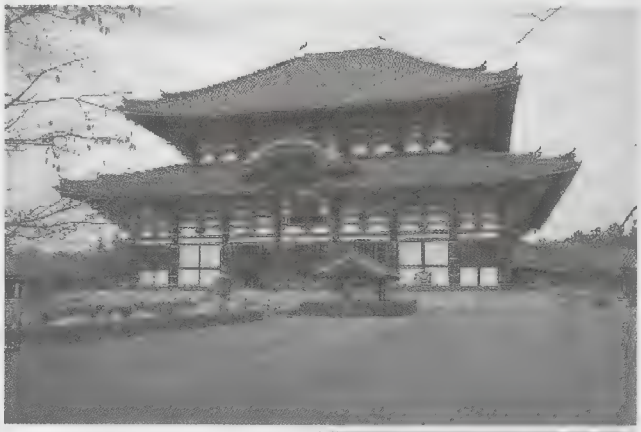
mataría a todos los gigantes y no viviría huyendo por miedo.

Algún tiempo después, en el lapso entre la muerte de su madre y cuando lo volvemos a ver convertido en soldado, Eren fue inyectado por su padre. No se sabe lo que es en este momento, pero resulta que a causa de la inyección, Eren puede regenerar las extremidades perdidas en batalla y ser capaz de convocar y controlar el cuerpo de un Titán de hasta 15m de altura. Eren cree que esta capacidad es el resultado de las inyecciones que le dio su padre después de la muerte de su madre. Eren tiene poco control sobre el cuerpo del Titán que convoca, y atacará cualquier cosa que vea mientras está en esta forma. Cuando el cuerpo del Titán ya no puede mantenerse, Eren emerge de la base del cuello, donde su cuerpo parece estar fusionado a la columna vertebral.

Lo que hace más terrorífico este descubrimiento, es el saber que posiblemente hay más humanos capaces de controlar así a los gigantes y los han usado para atacar a las ciudades y a los sobrevivientes. Eren y sus amigos están lejos de ver el final de esta sangrienta guerra.

La historia ofrece mucho más, que por espacio no puedo relatar, es una lectura obligatoria para todo aquel que desea una historia de horror que vaya un poco más allá que sólo causar náusea. Es seguro que los atrapará de manera titánica.

**© Hajime Isayama / Kodansha**



# EL JAPÓN BUDISTA

Por Jose Gpe. Vidaña

En la actualidad, el Japón tiene una variedad de religiones pero las dos corrientes que mayormente campean en el enigmático país son el Shintoismo y el Budismo, esta última más importante que la primera y que no está considerada como religión sino como una corriente filosófica de aprendizaje.

EL BUDISMO ZEN ES EL QUE SE PRACTICA EN JAPÓN Y TIENE COMO FUNDAMENTO Y OBJETIVO LA ELIMINACIÓN DE TODOS LOS SUFRIMIENTOS RENUNCIANDO A TODOS LOS DESEOS MUNDANOS

## SINCRETISMO

Japón ha sido siempre una ciudad que pone de manifiesto su Sincretismo, esto es una mezcla o conciliación de religiones cuya finalidad es creer en algo o en alguien ya que el que no cree en nada es un ser desprovisto de fe y buenos principios, fundamento que comparten todas las enseñanzas religiosas y morales.

Hay que hacer notar que el Budismo llegó de Corea en el año 552 traído por los monjes Baekje con ocho escuelas doctrinales y como si se tratase de una novedad comercial. El Budismo al principio no tuvo tanto éxito y fue muy poca las gente que lo aceptó, digamos como una novedad religiosa, poniendo en tela de juicio sus fundamentos y mostrándose recelosas para su convencimiento.

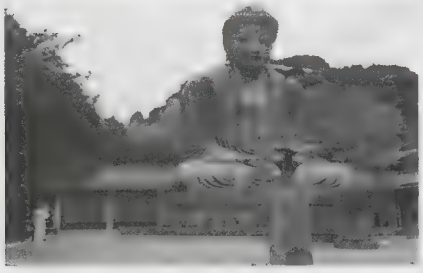
## EMPERATRIZ SUIKO

En su periodo de reinado tuvo varias acciones importantes entre las que se encuentra el haber introducido y expandido el Budismo por todo Japón, teniendo como primeros adeptos a los militares Samuráis ya que el Budismo no era una religión de ritos y creencias sino una filosofía que empuja hacia el conocimiento de la vida. Cabe mencionar que Suiko había tomado los votos de monja antes de ser emperatriz.

## LOS PERIODOS DEL BUDISMO

La historia de esta religión se divide en tres periodos importantes, los cuales se conocen como **Periodo Nara** que duró hasta 784 y comprende dos escuelas: la Yogacara y la escuela Monástica. En el **Periodo Heian** proliferan las escuelas Esotéricas y a dicho periodo se le conoce como Budismo Tántrico.

**El periodo Kamakura** fue testigo de dos escuelas que han tenido suma importancia y se trata de la escuela amidista Tierra Pura, la cual consistía en la salvación a través de la creencia en Amitabha y que es la escuela que impera en la actualidad. De hecho también



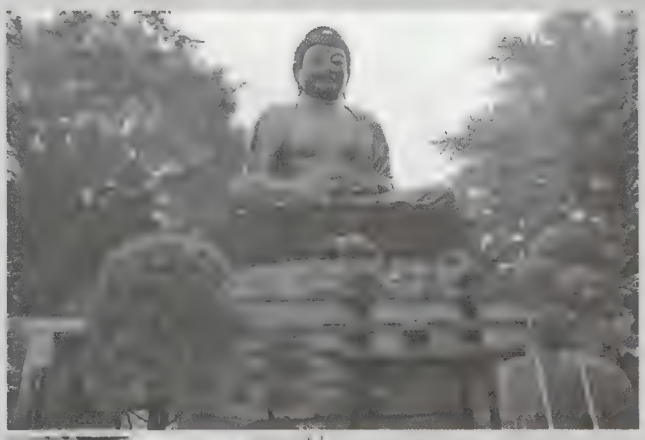
**EN QUÉ CONSISTE EL BUDISMO JAPONËS**

Como se mencionó anteriormente, el budismo Zen es el que se practica en Japón y tiene como fundamento y objetivo la eliminación de todos los sufrimientos, renunciando a todos los deseos mundanos tales como la vanidad, el orgullo, la susceptibilidad y la excesiva animosidad y cualquier otra debilidad humana que impida llegar a la perfección. Cuando se llega justo a esta etapa se ha conseguido la suprema iluminación, esto es el Nirvana.

existe el Budismo Zen que se interna con más apego a la filosofía y donde los practicantes pertenecen a la clase social alta. Hasta la fecha el Zen ha tenido también un determinante impacto en la cultura japonesa ganándole terreno al Shintoismo y al cristianismo.

Su creador fue Siddartha Gotaza (Gautama) nacido entre la frontera de Nepal y la India. A los 29 años renunció no sólo al "mundo" sino también a su enseñanza inicial que era el Veda (aunque conservó la doctrina de la reencarnación) para así convertirse en un vagabundo asceta con el único objetivo de encontrar "la realidad última y verdadera". De esa manera alcanzó a ser un Buda que llegó a la iluminación mediante la mencionada fórmula filosófica: Buda significa "el iluminado" "el sabio".

El Budismo Zen echó raíces en Japón y es considerada la cumbre del budismo. Hay un sincretismo en el Zen: la depuración del Taoismo chino (modo de liberación primitivo) y el budismo mahayana hindú. Tales corrientes dieron como resultado el Budismo Zen el cual ha influido de manera remarcada en las artes y ciencias japonesas, es por eso que se le considera una filosofía y no una religión, pues a diferencia de que una religión está basada en dogmas,



LA HISTORIA DE ESTA RELIGIÓN SE DIVIDE EN TRES PERIODOS IMPORTANTES LAS CUALES SE CONOCEN COMO **PERIODO NARA** QUE DURÓ HASTA 784 Y COMPRENDE DOS ESCUELAS: LA YOGACARA Y LA MONÁSTICA.

creencias, ritos y sacrificios y sobre todo en el "ven y cree", el Budismo Zen es el conocimiento de las cosas y en el "ven y observa" y de esta manera llegarás a aprender la realidad última y verdadera de las cosas; por eso, lo antes mencionado son los escalones para llegar a la iluminación (Nirvana).

Un budista zen debe tener mucha disciplina y constancia, pues tal enseñanza está dirigida al sistema nervioso central, adquiriendo con esto fortaleza del espíritu y trayendo como resultado la fuerza del aspecto psíquico y corporal.

A los iniciantes se les recomienda tener un maestro que les enseñe las posturas físicas para llegar al primer objetivo importante que es la meditación y la cual da oportunidad a otros participantes para llegar al beneficio colectivo del apaciguamiento y el aliciente...

**"Aprender el camino de Buda, es aprender acerca de uno mismo. Aprender acerca de uno mismo es olvidarse de uno mismo. Olvidarse de uno mismo es estar iluminado por todas las cosas del mundo. Estar iluminado por todas las cosas del mundo es prescindir del cuerpo y de la mente propia".**

Maestro Zan Dogen

CONCHION
MANGA

CONEHION
MANGA

CONFIDENCE
MANGA

# DARK SIDE CAT

## EL JUEGO DEL GATO Y EL RATÓN

Por Jezabel

La noche con su magia y misterio, llena de personajes enigmáticos y antihéroes obscuros de capa y orejas largas... A ver, antes de crear una idea equivocada debo aclarar que no me estoy refiriendo a ningún caballero nocturno ni murciélago semejante, más bien hablo de un peculiar personaje que deja muy claro que "en la noche no todos los gatos son pardos".

### TRAVESURAS FELINAS

*Dark Side Cat* es parte de la programación ligera de la TV nipona, con episodios de seis minutos. Narra ingeniosamente las aventuras nocturnas de un misterioso felino con vestuario excéntrico y pose de galán (que puedo decir que me gusta) el cual es constantemente perseguido por las autoridades, además de aparecer en la mayoría de los noticiarios debido a sus múltiples fechorías, que a decir verdad no pasan de ser travesuras pesadas, la mayoría de ellas hechas sin mala intención.

### SLICE OF LIFE EN SU MÁXIMA EXPRESIÓN

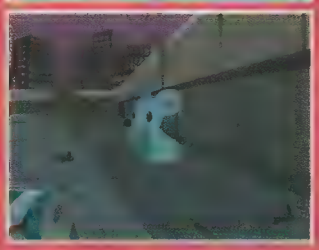
A primera vista este podría ser un típico anime de acción, pero la duda se devela mientras el episodio se desarrolla mostrando una temática que entra perfectamente en el género slice of life, ya que las aventuras de este singular felino se desarrollan a la par del día a día de la vida nocturna de la ciudad y sus ciudadanos.

Algo curioso es la presencia de un adorable minino negro que siempre está al lado del rudo protagonista, a quien trata como una mascota ¡wow! Un gato con mascota, qué fuerte... que en realidad no tiene gran peso en la trama, pero que sirve perfectamente para cerrar cada episodio.

### UN PRETEXTO PARA DISFRUTAR DE LOS COMERCIALES

Como todos los animes de su tipo, la narrativa de Dark Side Cat es por demás dinámica, perfecta para una serie dedicada a llenar espacio publicitario, a pesar de su animación de bajo presupuesto tipo Flash, el carisma del personaje principal compensa la carencia de una animación de mayor calidad.

El primer episodio es un claro ejemplo, la historia se centra en una joven madre que busca a su hija de nombre Rita en el centro de la ciudad, mientras el felino antihéroe vigila su territorio desde las alturas, de repente un ratón aparece en escena y el Dark Side Cat intenta capturarlo; el ratón en un principio logra burlarlo, lo que convierte esto en un asunto de honor, iniciando una persecución por toda la ciudad. Crea destrozos a su paso, rompe hidrantes, destroza gollerías, etc. Todo este mini Apocalipsis urbano cierra las calles aledañas encerrando a una multitud, entre ellas la madre y su hija que de otra manera no hubiesen logrado encontrarse.

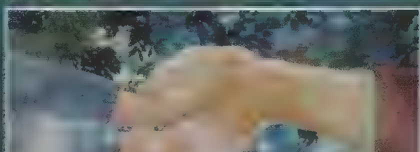


Mientras las autoridades copan, al gato vándalo –quien juega con el ratón que al fin ha capturado–, llega justo donde la madre le entrega una paleta a su hija, y como buen villano respetable, le roba la paleta. Así es el día, más bien la noche, tras noche de un villano hecho derecho.

# RUROUNI KENSHIN SHIN KYOTO HEN KOHEN

## SEGUNDO OVA

Por Gaby Maya



Después de una larga espera, finalmente llegó la segunda parte de *Shin Kyoto Hen Kohen*, el cual logra sacar la "espinita" que la primera parte dejó en los fans, al mejorar exponencialmente su calidad de animación, así como la música y las excelentes secuencias de pelea.

Sin más, arranquemos con la reseña:

[illegible] mientras talla la pequeña figurita de una deidad. Shishio le dice a Anji que la está haciendo a su "imagen y semejanza." Al fondo se escuchan los gritos de Fuji. Mientras tanto, Yumi reza en la tumba donde está enterrado el cuerpo de Usui. Soujiro llega y le pregunta qué porqué reza a un muerto. Después de su plática, Shishio y Anji se reúnen con ellos para terminar de armar sus planes.

Lejos de ahí, Kenshin recibe una paloma mensajera [illegible] se apresura a llegar a Aoiya. Kenshin y los demás discuten sobre los planes de Shishio para apoderarse de Kioto, y se sospecha que él intenta incendiar la ciudad, mientras el "Barco Negro" mantiene cercado el puerto de Osaka. Sano, expresa su opinión sobre el gobierno Meiji, y de cómo éste fue el causante de aniquilar a los Sekihoutai, Saito le escucha, y ambos parten hacia el puerto de Osaka.

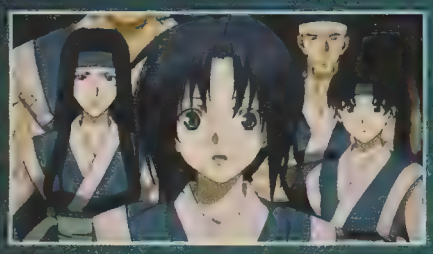
Shishio y su grupo se citan en un bosque cercano con Aoshi, y él se une a ellos para ayudarles.

EL OVA INICIA CUANDO MISAO ESTÁ ATENDIENDO LAS HERIDAS DE OKITA, Y LOS FANTASMAS DE LAS SOMBRAS DE LOS ONIWABANSHU MUERTOS ROCEAN SU CUERPO

Antes de que el grupo de Kenshi parta, Yahiko se acuerda de haber visto a Hiko, y se lo menciona a Kenshin, éste le dice que Hiko es su maestro. Contento con la respuesta, Yahiko se va con el grupo para encontrarse con Kaoru y el resto de los Oniwabanshu, quienes montarán guardia en Kioto y estarán listos para ayudar a la policía.

Sanosuke y Saito llegan al puerto de Osaka y descubren que Anji ya se encuentra ahí. Saito se quita el saco y se zambulle en el agua para infiltrarse dentro del barco. Yumi intenta usar una ametralladora gatling (las primeras de su tipo) para disparar contra Saito, pero él la engaña al arrojar pequeña rocas por el agua, obligándola a fallar el tiro.

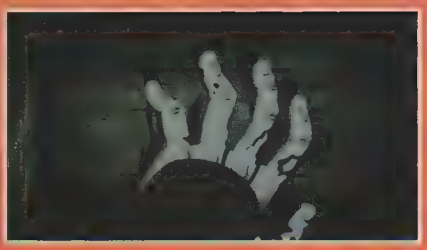
Mientras tanto, Sanosuke se enfrenta a Anji, y aunque Sano no domina el ataque Futae no Kiwami la batalla pronto escala, con ambos sacando a la luz su pasado, mientras pelean a muerte. En un flashback, Sanosuke recuerda el terrible momento cuando el [illegible] kihoutai fueron decapitados, y sus cabezas exhibidas como si fueran viles criminales, mientras un pequeño Sanosuke era impotente ante esta tragedia y gritaba de dolor desesperadamente detrás de una cerca. Después que Saito logra con éxito escabullirse en el barco, le toca enfrentarse a Shishio con su Gatotsu, incluso lo escuchamos gritar:



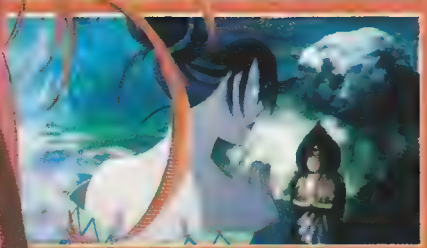
"¡Gatotsu Zero Stance!". La pelea entre los dos es espectacular, y Saito habla de sus ideales en el "Aku Soku Zan". Para mala suerte, su espada se rompe contra la protección de metal en la cabeza de Shishio, haciendo que este gane el combate, dejando a Saito mal herido de sus piernas.

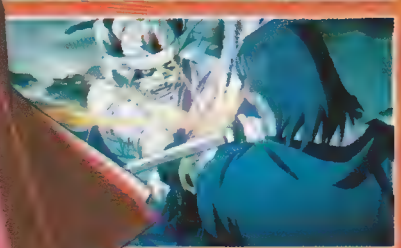
Mientras tanto, en Aoiya los hombres de Shishio han sido despachados, pero no sin antes haber prendido fuego a un edificio. Okina despierta y logra salir con la ayuda de Misao y Omine, una vez a salvo, se encuentran con Fuji, y todos intentan detenerlo, pero él demuestra ser demasiado poderoso para ellos. Cuando Yahiko intenta hacerle frente, Fuji lo ataca con toda la fuerza de su espada, pero es detenido en el último instante por Hiko.

Al mismo tiempo, la barca de Kenshin llega a Osaka y sube al barco para encontrarse frente a frente con Soujiro. Comienza el combate entre ambos en la cubierta superior del barco, ambos espadachines no ceden terreno, y parecen estar parejos. Mientras luchan, Soujiro no logra entender porqué una persona como Kenshin, quien depende de [illegible] en constante conflicto interno para frenarse y no matar a quien se [illegible] alguien como él, que ha abandonado todo sentimiento y emoción. La secuencia de pelea, muestra de manera genial la increíble velocidad de los ataques entre Kenshin y Soujiro, un espectáculo que incluso Saito puede ver lleno de satisfacción.



Pero por supuesto, cuando Kenshin prepara su [illegible] con el revés de su espada, Soujiro cede la pelea a Kenshin, este se apresura a bajar en busca de Shishio. Soujiro mientras tanto, ordena a los hombres del barco a atacar a las fuerzas policiales con los cañones. Casi todos los oficiales caen muertos, excepto un teniente, quien con un último disparo logra hacer gran daño al barco.





**FICHA TÉCNICA**

**Anime:** [illegible]
**Género:** [illegible]
**Idea Original:** [illegible]
**Director:** [illegible]
**Diseño de personajes:** [illegible]
**Música:** [illegible]
**Estudio:** [illegible]
**Episodios:** [illegible]
**Seiyuu**
**Mayo Suzukaze:** [illegible]
**[illegible]:** [illegible]
**[illegible]:** [illegible]
**[illegible]:** [illegible]

El duelo final es entre Kenshin y Shishio, en la cubierta inferior del barco. Gracias a los disparos de los cañones de la policía, el barco está dañado y el motor del vapor estallando, aumentando la presión y el calor en el cuarto de máquinas. Arriba, la pelea también está que arde y Kenshin hiere a Shishio con la funda de su espada. La pelea contrasta con la que están teniendo Hiko y Fuji al mismo tiempo.

Todo el enfoque del duelo es hacia la técnica del Kuzu Ryu Sen y cómo Kenshin y Hiko lo usarán para terminar sus duelos. En la pelea de Kenshin, el cuerpo de Shishio se va debilitando debido a que su temperatura corporal ha aumentado y las venas de su rostro y pecho comienzan a reventar, salpicándolo en sangre.

Kenshin recibe una estocada de Shishio en el brazo derecho, pero el golpe final lo da Kenshin, usando el mango de su espada para golpear a Shishio en la placa de metal que cubre su cabeza, y el impacto le parte el cráneo en dos. Inútilmente y en un último y desesperado intento de sobrevivir, Shishio trata de unir su cabeza, pero colapsa y muere. Aunque muchos esperaban ver el AmaKakeru Ryu No Hirameki, no se usa en la pelea, y se intuye que Kenshin no había dominado esa técnica, aunque este es un punto de controversia con los fans.

Con dificultad, Kenshin trata de abandonar el barco, sólo para ser detenido por Aoshi, quien quiere un último duelo. Kenshin le da gusto, pero lo derrota usando una versión más suave del golpe que le propinó a Shishio para noquear a Aoshi. Sanosuke llega con una barca y Kenshin con Aoshi logran salir del barco, mientras que Saito y Soujiro escapan por su lado.

Soujiro le dice a Saito que Yumi logró cumplir su deseo de estar hasta el final al lado de Shishio, en ese momento el barco estalla matando a todos los que hubieran quedado a bordo.

Kenshin regresa a Aoiya, llevando a Aoshi. Este se inclina al llegar y Misao corre feliz a abrazarlo tan conmovida que se suelta a llorar. Kaoru recibe a feliza Kenshin y lentamente se muestra escenas de qué sucedió con todos después, aunque al parecer Anji no es llevado a prisión.

La escena final es con Seiku Arai, Kenshin y los otros. Llegan al santuario donde la verdadera espada invertida es guardada. Kenshin ofrece devolverla, pero Seiku lo rechaza, y reemplaza la original con una espada nueva en el altar.

**OPINIÓN:**

Una vez disfrutado este OVA, hay mucho para discutir como seguidores de Kenshin. Por ejemplo, los OVA, por falta de tiempo por supuesto, tuvieron que omitir mucha información básica sobre Soujiro, dejándolo apenas en una escena donde se ve a Shishio y Soujiro de pie en la lluvia después de haber asesinado a la abusiva y cruel familia del chico.

También el duelo final resulta muy controvertido, en especial la forma en que Kenshin derrota a Shishio, pues parece romper con el canon que Kenshin no va a matar a nadie. Se intuye que la intención de Kenshin nunca fue matarlo, sino que la sala de calderas del barco estaba causando que el cuerpo de Shishio se sobrecalentara, debilitándolo, cosa que Kenshin no sabía, así que cuando da el golpe a la cabeza, no era con la intención de matar. Pero, independientemente de eso, Kenshin mató a Shishio en esta versión mientras que en la original el cuerpo de Shishio, simplemente falló y sufrió de combustión interna.

Así ... Shin Kyoto Hen, fue una perspectiva interesante y diferente para narrar un arco de las aventuras de Rurouni Kenshin, que siempre ha gustado a los fans.

© Nobuhiro Watsuki/ Shueisha / Aniplex Inc.

# BLACK MAGIC M66

Por Mónica Uribe

La historia del prototipo militar que se pierde y sale de control es muy recurrente y es precisamente el tema de Black Magic M66. Este es el primer trabajo de **Masamune Shirow**, que el maestro realizó en la publicación doujinshi Atlas en 1983. En 1985 Masamune le daría "una manita de gato" y lo volvería a publicar.

En 1987 se realizó un OVA de la misma, alterando el concepto para situarlo en una tierra futurista y sin tanto background como en el manga; en esencia se conserva la idea original.

## LA HISTORIA

Un accidente de una nave militar ocasiona que se pierdan dos cápsulas que contienen un prototipo militar ultra secreto, como resultado un equipo militar de élite es enviado. En la ciudad cercana, Sybel, una periodista freelance recibe información sobre el accidente y parte a cubrir la noticia junto a –su muy cobarde asistente– Leakey, quien funge como camarógrafo.

Mientras tanto, el equipo militar llega al area donde la nave se estrelló y descubre que sus peores temores han sucedido: las cápsulas están vacías. Dentro de ellas se encontraban dos robots de combate prototipos.

Ante tal situación mandan llamar al científico que diseñó los robots, quien está sorprendido de que ya estén en funcionamiento, pues estaban apenas en la etapa de pruebas básicas. Resulta que los famosos prototipos son altamente destructivos, tienen

todo tipo de armas y tienen un proceso de aprendizaje que los lleva a mejorar continuamente y que sean más difíciles de derrotar a medida que pasa el tiempo, algo que las tropas de élite que van tras ellos descubren de una manera muy dolorosa.

EL MANGA FUE PUBLICADO EN EUROPA POR PLANETA DE AGOSTINI EN ESPAÑOL Y POR DARK HORSE EN INGLÉS, QUE LO HA COMPILADO EN UN TRADE PAPERBACK QUE YA HA SIDO REEDITADO VARIAS VECES.

Sybel logra llegar al sitio del impacto y tomar una buena cantidad de videos antes de ser capturada; para su fortuna los dos robots atacan y en medio del caos logra escapar y enterarse de algunos datos útiles, como qué parte de la programación inicial debe buscar un objetivo, que por un descuido del científico que lo programó es la sobrina de este, Feris.

Sybel busca a la sobrina del científico y encuentra que el M66 ya pasó por ahí y lo único que hay es un mensaje de la sobrina avisándole a su abuelo que se irá a la ciudad con unos amigos; Sybel se da cuenta que sólo ella y el robot conocen la ubicación de la chica y que más le vale llegar a tiempo para salvarla. A partir de entonces comienza una carrera contra el tiempo en la que debe adelantarse al robot y a los militares para salvar a una chica que apenas conoce de un robot que es casi imposible detener. Ni siquiera con todo un escuadrón militar de élite ayudándolas.

Sybel nos recuerda a las heroínas mas icónicas de los 80's: Sarah Connor (*Terminator*) y Ripley (*Alien*) que hacen gala de valor, decisión e ingenio a prueba de todo para huir de un robot asesino que no deja de seguirlas; sin duda esa escena nos recuerda a *Terminator*. Estas dos películas influyeron en la animación.

EL MISMO MASAMUNE SHIROW SE AVERGÜENZA DE SU DIBUJO EN ESTE MANGA, YA QUE AUN TENÍA MUCHAS FALLAS Y ERA UN DIBUJANTE AMATEUR.

Mientras tanto vemos en Feris, la sobrina del científico, una chica que fue arrojada en una situación de peligro y que no está preparada para nada de eso; incluido desmayo en el peor momento dejándole a Sybel toda la responsabilidad de huir del robot que nada ni nadie puede detener. Por fortuna Feris más o menos logra reaccionar y ser de alguna utilidad.

Uno de los detalles más interesantes es el robot, ya que no es el típico como el de la película muda de *Metrópolis*; en este caso parece un maniquí o una muñeca de titiritero, con detalles de articulaciones propias de ese tipo de muñecas. Sin duda lo convierte en aterradora y perturbadora.

El anime sería otra obra de acción si no fuera por el legendario toque Shirow, escenas tan absurdas que se convierten en un muy necesario momento de comedia en medio de tanta tensión; por ejemplo, una de sus escenas más habituales es la de dos personas que andan por la zona de desastre diciendo que nunca pasa nada para encontrarse con algo que los haga cambiar de idea de una manera shockeante. Como toda obra de Shirow, también tiene un poquito de ciencia metida aquí y allá junto con el dilema existencial de hasta dónde es programable un robot.

**FICHA TÉCNICA**

**Demonaste:**
**Género:**
**Director:**
**Animación:**
**Manga:**
**Diseño de personajes:**
**Estudio:**
**Emisión:**
**Series:**
**Elenco en inglés:**

## LA ANIMACIÓN

Desde luego es completamente ochentera, tiene todos los clichés y diseños de la época, además de efectos que para la época eran vanguardistas y que actualmente han perdido toda capacidad de causar asombro.

No obstante, es un anime entretenido, lleno de acción y violencia, además de una considerable cantidad de fan service; ya que Masamune en este aspecto no se anda con poquiteces, el mejor ejemplo es la escena en la que Sybel sale de la ducha para atender su correo y después sale con su cámara y equipo y sin ponerse nada encima.

Esta película usa y abusa del gore, lo interesante es que al ser de los 80's es muy tranquilito para lo que se ve hoy en día, muchas de las escenas son sugeridas, una de las primeras escenas, en la que dos montañistas encuentran a la primera víctima de M66, sólo vemos una escena general y luego estos describen los daños que le hicieron al oso.

Ya más adelante la manera en que el robot asesina a los soldados que van en su busca, se vuelven mucho más explícitas, aunque sólo sugieren, no muestran detalles.

El director es **Hiroyuki Kitakubo**, quien previamente tenía experiencia en Akira como animador clave, *Blood the last vampire* como director y creador de *Angel Cop*, lo que no deja ninguna duda de su habilidad para dirigir acción. También se encarga del diseño de personajes.

La música es incidental y está a cargo de **Yoshihiro Katayama**, quien solo tiene este OVA como su único trabajo.

## EL MANGA

El anime difiere mucho del manga, ya que para este se tomó sólo la idea básica de un robot fuera de control, el manga es mucho más complicado.

Este manga está situado en el planeta Venus, que estaba habitado por una civilización muy avanzada que ha formado una utopía con ayuda de la computadora Némesis, la cual como medida de seguridad tiene plantado desde hace años en la población, el robot Duna Typhon, que a la primera señal de problema entra en acción; en este caso una intromisión en el sistema de Némesis a causa de una facción enemiga hace que este poderoso robot lleve a cabo su programación, el cual acabará con la utopía.

El manga fue publicado en Europa por Planeta de Agostini en español y por Dark Horse en inglés, que lo ha compilado en un Trade Paperback que ya ha sido reeditado varias veces.

© Bandai Visual.

Por Harrison Pierce
"Summer of Sony" International Press Junket
Cancún, México
Adaptación y traducción Jesús Chavarria
@jchavarria_cine

## PALABRAS DE UN HOMBRE DE NEGRO

# ENTREVISTA CON WILL SMITH

En los 90's se convirtió en uno de los actores juveniles más populares de la televisión, gracias a The Fresh Prince of Bel-Air, mejor conocida en nuestro país como *El príncipe del rap*. Mucho tiempo ha pasado desde entonces y hoy no sólo no hay duda de las capacidades del actor originario de Filadelfia, sino que puede presumir una filmografía plagada de exitosas superproducciones. La saga de *Hombres de negro*, cuya tercera parte se estrenó hace apenas unos meses y que hace poco llegó al mercado del DVD y el Bluray disc, es una de ellas.

### EL REGRESO DE "J" Y "K"

**CM**: Pasaron diez años desde la segunda parte de *Hombres de negro*...
**Will Smith**: La idea tuvo que madurar un poco. Estaba allí, pero tomó cerca de cinco años descubrir de qué se trataba. Los personajes debían de poner fin a un ciclo de su relación, para seguir juntos. Esa fue la razón para hacer la cinta, que no se tratara simplemente de divertirse.

**CM:** ¿Había mucho en juego en la película?
**WS**: La razón para volver con *Hombres de negro* es que no hay mucho en juego en ella. Hay una audiencia integrada por Hombres de negro. Es una franquicia sólida como una roca. Para mí, este sigue siendo el hogar. *Hombres de negro* es muy fácil para mí. Me siento como en casa y es algo que me hace sentir seguro, confiado y cómodo.

**CM:** Además estuvo el asunto de trabajar con el 3D
**WS**: Empezamos a trabajar con las cámaras 3D y era raro. Se tarda demasiado tiempo. Pero luego **Barry Sonnenfeld** –el director– decidió retomar la idea de la conversión, y volvimos a 2D, así que fue muy normal.

**CM:** ¿Cómo fue trabajar con el recién llegado **Josh Brolin**?
**WS**: El que Josh suba a bordo era una especie de reto para mí. Estaba emocionado por la idea de trabajar en la nueva química con otro actor.

**CM:** ¿Dirías que *Hombres de negro* es ya una saga fílmica legendaria?
**WS**: Es icónica. El traje negro y las gafas

representan una idea cultural, la de que todas esas cosas que pensaste, que te causaban una sensación extraña y que cuando las comentaste, la gente dijo que estabas loco, son realmente ciertas. Hay algo en el traje negro que valida una especie de idea emocionante de teoría de la conspiración que casi todos los seres humanos llevan dentro.

**CM:** ¿Por qué no cantaste el tema principal en esta ocasión?
**WS**: Estuvimos pensando en eso. Hubo un par de canciones que se me ocurrieron, pero fue falta de tiempo. Siempre tratamos de hacer las cosas bien y para mí tenía que ser algo grande, y así eso no es posible. De hecho, Barry me envió una canción, pero yo estaba trabajando en otra película.

## DE SECUELAS Y TARANTINO

**CM:** ¿Te gustaría hacer una *Hombres de negro IV* o un *Bad boys 3* o una *Independence day 2*?
**WS**: Mi inclinación natural está empezando a ser un poco más hacia el drama, pero quiero hacer películas que tengan buenas ideas. Aristóteles habló del concepto de la cuestión central de la humanidad. ¿Cómo debería un ser humano llevar su vida? Sólo quiero hacer arte y ser parte de grupos que ofrezcan algunas ideas o soluciones sobre cómo uno debe vivir su vida. Voy a hacer casi cualquier película que tenga una buena idea en el núcleo.

**CM:** ¿Te sientes cómodo con el título de "Box office rey"?
**WS**: Me siento muy cómodo con eso. -Risas- Creo que el cine y la taquilla son dos cosas totalmente distintas. Dos formas de arte completamente separadas. Tengo esta conversación mucho con la gente.

El éxito de taquilla no tiene nada que ver con la película. Usted puede vender cualquier cosa si lo vende bien. Para mí, siempre hay que separar eso del producto real. Sirve de ayuda si usted tiene un gran producto. Pero tener un gran producto no necesariamente significa que la gente va a comprar y tener un producto pobre no significa necesariamente que la gente no va a comprar. Al separar esas ideas, trato de no centrarme en esa parte. La venta de la película es otra cosa, tengo gente que sabe cómo hacerlo bien y mi responsabilidad es crear algo que tenga buenas ideas.

**CM:** ¿Qué tan cerca estuviste de protagonizar *Django Unchained* de **Quentin Tarantino**?
**WS**: Muy cerca. Es uno de los guiones más increíbles que he visto nunca. Me encanta Quentin. Me hubiera gustado trabajar con él, pero yo estaba en medio de la filmación de *Hombres de negro III* y no podía ir a sentarme y platicar sobre la cinta. *Django*

*Unchained* es simplemente un guión genial.

## EL PRODUCTOR, EL PAPÁ Y JACKIE CHAN

**CM:** ¿Y cómo te va como productor?
**WS**: Creo que la producción es mucho más mi carril natural. Es donde me siento más cómodo. En el caso de *Karate Kid*, fue difícil porque estaba mi hijo con la gente dando patadas a la cabeza todo el día. Había un poco de dificultad en el proceso, porque tenía que ser capaz de empujar para lograr la mejor versión de él y de las escenas, pero al mismo tiempo tenía que seguir siendo papá y protegerlo. De pronto estábamos arriba de la Gran muralla de China con **Jackie Chan** enseñando a mi hijo kung-fu.

**CM:** Ahora que tus hijos están en el mundo del espectáculo, ¿qué tipo de consejo les das?
**WS**: Jada y yo somos de la libertad. Les damos el poder de elegir sobre sus vidas y sobre sus cuerpos, incluso a veces a nuestro pesar. No soy estricto, pero mantengo un estándar y se los hago sentir. Si llega la hora de dormir, busco que hagan conciencia de ello, les digo: 'Sabes a qué hora te tienes que levantar por la mañana, sabes lo que tienes que hacer. Te has comprometido con ello. Te puedes ir a dormir cuando quieras, pero asegúrate de que mañana vas a estar a la altura de tus responsabilidades'.

# ALICE IN THE COUNTRY OF CLOVER

## AMOR EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Por Caby Maya

*Alice in the country of Clover* es parte de la serie de mangas que siguen a la franquicia basada en el videojuego tipo visual novel *Alice in the country of hearts*, desarrollada por **Quin Rose** para el Play Station 2 y otras plataformas.

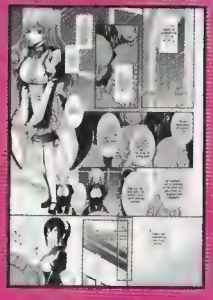
*Clover no Kuni no Alice* sigue a Alice Liddell después de las situaciones ocurridas en *Alice in the country of hearts*; ella permanece en Wonderland y se queda a vivir en el país de Clover. Alice no piensa enamorarse de nadie, y sólo quiere mantener amistades con los personajes principales del País de las maravillas, pero ellos no se conformarán con una tibia amistad cuando el fuego del amor los está abrasando.

Siguiendo las situaciones presentadas en la versión anterior, ahora Alice podrá seguir otros caminos, así que si no les gustaba con quien ella terminó *Alice in the Country of Hearts* ahora tienes opciones nuevas para ver cómo se desarrolla un romance entre locos sombrereros, gatos risones, caballeros violentos, orugas, lagartijas y conejos blancos.

Entre los títulos de esta nueva saga están:

*Clover no Kuni no Alice - Cheshire Cat to Waltz*, historia y arte por **Fujimaru Mamenosuke**. Aquí el galán tras Alice es el enigmático Boris Airay, y pese a su forma humana, los piercings y tatuajes, no es tu típico adolescente punk. Él es el gato de Cheshire, y sigue con su gran afición por los enigmas, entre ellos, el cómo ganarse la llave al cariño de Alice, quien se niega a dejar que alguien entre en su corazón.

Boris está locamente enamorado de Alice, pero Alice es vulnerable y se siente sola. ¿Logrará el gato de Cheshire enseñarle un nuevo camino hacia donde le espera un final feliz?



*ALICE IN THE COUNTRY OF CLOVER* ES PARTE DE LA SERIES DE MANGAS QUE SIGUEN A LA FRANQUICIA BASADA EN EL VIDEOJUEGO TIPO VISUAL NOVEL *ALICE IN THE COUNTRY OF HEARTS*, DESARROLLADA POR **QUIN ROSE**

penetrar en los sueños de otros y provocar sentimientos de desesperanza, sin embargo, esto tiene un costo en su salud y constantemente padece ataques de tos que terminan con Nightmare tosiendo sangre. A pesar de su delicada condición, Alice le muestra gran afecto, y logra hacer que acepte finalmente ser tratado en un hospital por su enfermedad.

*Clover no Kuni no Alice - Shirousagi to Tokeijikake no Wana*, historia y arte de **Kizuki Nayu**. El romance se enfoca en Peter White, el conejo blanco y Alice. Peter trabaja para la Reina de Corazones en Heart Castle como Primer Ministro, y es la razón por la que Alice llega a Wonderland. Es posesivo con Alice y teme que ella lo abandone, su relación es muy difícil, porque Alice no confía mucho en él, pero si Peter quiere ganarse el corazón de Alice deberá usar la ternura del conejo blanco.

*Clover no Kuni no Alice - Sangatsu Usagi*, historia y arte de **Iwaki Soyogo**. Aquí Alice deberá recibir el afecto de Elliot March, la desquiciada Liebre de Marzo, quien tiene un punto débil en sus orejas y en su corazón por Alice.

Cada nuevo volumen es una cuidada edición con arte impresionante y pin ups de color, y varían de autores en algunos. El ilustrador principal es **Fujimaru Mamenosuke**, pero en las demás ediciones el arte corre a cargo de otros autores como **Minamoto Ichimi, Kizuki Nayu, Iwaki Soyogo y Job**. Al igual que la versión de *Heart no Kuni no Alice*, esta adaptación fue publicada en la revista *Comics Zero Sum*, de la editorial Ichijinsa, supervisada por Quin Rose y en algunos volúmenes agregan historias extra de su otra franquicia *Crimson Empire*.

El arte cargado hasta el tope con puro delicioso bishonen y la caracterización de Alicia son muy agradables, pero de momento sus comportamientos psicóticos hacen a este un manga un poco incómodo de leer. La sugerencia de que Alice está creando el mundo de fantasía dentro de su subconsciente, y que las reglas le son propias es un punto de vista fresco para el gran clásico de **Lewis Carroll**.

Es obvio que el romance es lo más atractivo de este manga, pero no olvidemos que todo esto sigue siendo basado en un videojuego otome, así que el sentimiento de que Alice, a pesar de tener una visión muy pobre y deprimente de su persona, pues se considera una persona muy simple y con pocos méritos para ser amada, será asediddada por un ejército de galanes que se mueren por ser su único amor, resulta un poco cliché, sin embargo, el buen ritmo de la historia lo compensa, y es muy divertido ir conociendo los pequeños fetiches de cada personaje.

© Quin Rose Box/Comis Zero Sum / Ichijinsa

**FICHA TÉCNICA**

Manga
**Género:** Shoujo 15+
**Argumento:** Quin Rose
**Arte:** Fujimaru Mamenosuke
Minamoto Ichimi
Kizuki Nayu
Iwaki Soyogo
Job
**Editorial:** Ichijinsa
Copyright © Quin Rose Box/Comis Zero Sum / Ichijinsa
**Clasificación:** Romance, aventuras
**Calificación:** 8
**Volúmenes:** 7

# LA REVOLUCIÓN DE JUAN ESCOPETA

## EN BUSCA DE JUSTICIA

Por Jesús Chavarría
@jchavarria_cine

La historia del cine de animación en México ni siquiera puede definirse como tormentosa, sino apenas como irregular y a veces hasta irrelevante. Salvo un puñado de cintas destacadas, y un par de sorpresivos éxitos de taquilla, muy poco ha dejado huella en la mente de los espectadores. Afortunadamente, en los últimos años han ido en aumento los intentos por llevar este tipo de conceptos a la pantalla grande, y muchos de ellos con resultados interesantes, aunque a veces incomprendidos, este es uno de esos casos.

**FICHA TÉCNICA**

**LA REVOLUCIÓN DE JUAN ESCOPETA**

México / 2011

**Director:** Jorge Estrada

**Reparto:** Joaquín Cosío, Gustavo Nieto, Dolores Heredia, Blanca Guerra, Julieta Egurrola, Carlos Cobos, Lalo Tex, Alfonso Bravo, Milo Cosío, Bruno Bichir

Dirigida por el debutante **Jorge Estrada**, *La Revolución de Juan Escopeta* es un proyecto que no se concibió desde un inicio como una cinta de animación. Fue a la hora de pensar en la mejor forma de contar la historia que se optó por dicho formato, evitando caer en los pretenciosos afanes de otros realizadores, empeñados en utilizar el 3D, en lugar de preocuparse primero por las necesidades del concepto.

La trama se desarrolla durante la época de la Revolución mexicana y sigue los pasos de un niño de un pueblo minero de Guanajuato, que inesperadamente se ve obligado a ir en busca de su hermano mayor, quien se ha convertido en una figura legendaria y se encuentra en Torreón. El camino por supuesto no es nada sencillo, el chico debe sortear los peligros que un conflicto social de esas magnitudes implica. Encontrará amistad, traición y uno que otro personaje extraño, amén de que al final, aquello que buscaba es muy distinto a lo que imaginaba y descubrirá que a veces lo más importante es que la gente tenga algo en qué creer.

### SENCILLA PERO NO SIMPLE

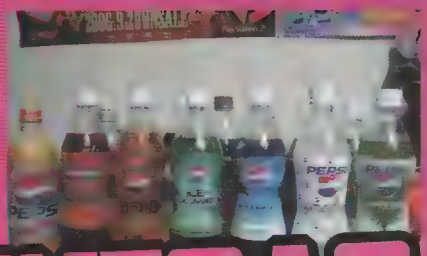
*La Revolución de Juan Escopeta* es una cinta de aventuras que bordea el drama revolucionario y ofrece un discurso reflexivo sobre la infancia y la guerra. Explora la disyuntiva que representa la madurez, ese momento en donde cada quien decide en qué tipo de hombre quiere convertirse, muy a pesar de las circunstancias. El diseño de personajes refiere al estilo cartoon, es de trazos precisos y calidad de línea, con fondos de ligeras texturas, claroscuros y difuminados. La propuesta de animación en general es muy sencilla, a veces demasiado, pero tiene un buen acabado y por momentos es sugerente. Es el

ritmo el que resulta irregular, en un afán por buscar el rigor narrativo, algunas escenas se alargan demasiado y la tensión se diluye casi irremediablemente.

En contraste, uno de los principales aciertos, es la sobriedad de los rasgos de los personajes, que fueron trabajados a partir de las voces de quienes los interpretan. El reparto lo integran actores de talento probado, entre ellos **Joaquín Cosío** –*Matando Cabos* (2004), *007: Quantum of Solace* (2008)–, conocido por su papel de "El Cochiloco" en El Infierno (2010) y por darle voz a Jake en *Rango* (2011); **Dolores Heredia** –*Dos crímenes* (1995), *Santitos* (1999)–, quien actualmente protagoniza la exitosa serie *Capadocia*; **Blanca Guerra** –*Salón México* (1996), *Niñas mal* (2007)–, veterana actriz que incluso llegó a trabajar con **Alejandro Jodorowsky** en *Santa sangre* (1989); **Julieta Egurrola** –*Profundo carmesí* (1996), *Santos peregrinos* (2004)–, con larga trayectoria en telenovelas tanto de Televisa como de Tv Azteca; **Carlos Cobos** –*Conozca la cabeza de Juan Perez* (2009), *Pastorela* (2011)–, recientemente fallecido y recordado también por su trabajo al lado de **Víctor Trujillo** (Brozo); y **Bruno Bichir** –*El callejón de los milagros* (1995), *Ciudades oscuras* (2002)– , también con experiencia en el doblaje, en cintas como *Tierra de osos 2* (2006), *Una Película de Huevos* (2006) y *Otra Película de Huevos y un Pollo* (2009).

*La Revolución de Juan Escopeta*, al margen de las superproducciones extranjeras, consigue un producto reflexivo y conmovedor, con una identidad propia, y cuyo lamentable paso por las carteleras bien podría ser compensado a su llegada al mercado en DVD. Es de lo más interesante y mejor logrado en cuanto al cine de animación mexicana de los últimos años, junto a la erróneamente subestimada *Campeones de la lucha* (2008).

# LAS EXTRAÑAS BEBIDAS JAPONESAS



Por Héctor Garza

Durante siglos, y sin saber exactamente la causa, los japoneses encontraron la forma para consumir el agua más sana posible: por medio de tés. Sin saber que era realmente el hecho de hervir el agua lo que impedía que la gente se enfermara al consumirla, hicieron de este tipo de bebida la más usual para todas las ocasiones. Obviamente, eso hizo que se acostumbraran a los sabores amargos o herbosos, incluso aplicando endulzantes, por lo que su paladar para los líquidos se volvió mucho más flexible que los de otras culturas. Por ello, no debe de extrañarnos que los nipones tengan una de las colecciones más extrañas de bebidas de todo el mundo.

Es curioso cómo, a pesar de tener una tradición tan antigua en cuanto a sus artes culinarias, la lista de bebidas típicas japonesas sea relativamente corta. Hasta la llegada de Perry, las únicas que podían llamarse tradicionales eran el sake y los tés. Pero siguiendo su tradición de asimilar rápidamente todos los aspectos culturales que entraban en contacto con ellos, no tardarían en incorporar muchas recetas al mismo.

La cerveza comenzó a elaborarse durante el periodo Meiji, mientras que el kalpis se incorporaría a finales del siglo XIX. Tras de la ocupación estadounidense, las bebidas carbonatadas se volvieron populares. Debido precisamente a esa carencia de algo que pudieran llamar suyo en ese aspecto, es que se adaptaron tan rápidamente a lo que llegaba.

Si juntamos esa flexibilidad en cuanto a las bebidas, la capacidad cultural de adaptarse, y esa necesidad de encontrar algo que

llame la atención, por lo que cualquier cosa que resulte una novedad, seguramente hará que los compradores se abalancen en

las tiendas para conseguir el nuevo sabor. Este fenómeno lo identificó por primera vez Pepsi, y lo ha sabido capitalizar lanzando, de manera regular, ediciones especiales de los más diversos sabores, algunos tan extraños como el de pepino o yogurt.

Pero este fenómeno no ha sido exclusivo de las grandes marcas, sino que pequeñas embotelladoras de todo tipo han buscado cómo explotar ese interés y sacarle partido. Gracias a ello es que nos hemos topado con leche con cerveza, refrescos sabor pastel o

# SHIRITSU BAKALEYA KOUHOU

**Por Mónica Uribe**

Uno de los doramas de primavera de este año nos presentó una historia muy interesante: un conflicto entre dos grupos de jóvenes diametralmente distintos; el dorama pasó los sábados a las 12:30 de abril a julio y le fue tan bien que tiene planeada una película.

## HISTORIA DE DOS ESCUELAS

Por un lado tenemos a Bakada, un instituto para estudiantes varones que en vez de poner el letrero de "Inscripciones abiertas" ponen uno que dice "Se recibe cascajo", en efecto su alumnado está compuesto de estudiantes problema y casi delincuentes con mucha actitud, que dentro del instituto han encontrado un lugar en el que pueden ser ellos mismos y formar una comunidad unida

aunque muy violenta. Tenemos también la escuela de las niñas "fresa", delicadas estudiantes de buena familia que atienden Daiichi Cattleya que viven una vida escolar tranquila con una que otra intriga por ahí.

Y entonces interviene el ministerio de educación, que decide para mayor funcionalidad y aprovechamiento de recursos fusionar las dos escuelas, esta noticia no les hace la menor

gracia a ninguno de nuestros dos grupos, ya que dejará de tener su espacio propio y tendrán que mezclarse con otro grupo.

Las chicas afrontan valientemente la decisión y la presidenta y vicepresidenta de la clase van a Bakada a presentar sus respetos, mientras el jefe de la escuela, Tetsuya Sakuragi

acaba de pelearse con otra escuela para recuperar el cartel de Bakuya.

En esta primera escena vemos cómo la fiereza de los chicos se estrella ante la amabilidad de las chicas, quienes les dan la bienvenida y les piden que cuiden de ellas; los chicos se quedan sin saber qué hacer y al día siguiente al llegar a su escuela se encuentran con una sorpresa: sus graffitis y sus escritorios de décadas han desaparecido; todo es nuevo o recién pintado y por si fuera poco, ahora sus rudísimos salones tienen cortinas rosas y ya mejor no hablemos de los asientos de baño de alta tecnología.

Los chicos se molestan demasiado, ya que sus maltratadas bancas han sido transmitidas de sempai a kohai durante años y cada uno de ellos le han marcado algo, así que se lanzan a la búsqueda de ellas por todos los basureros de la zona, lo que hace que se tengan que enfrentar a una pandilla rival y tener que parar por unas elecciones de presidente de consejo estudiantil para poner las bancas en su lugar.

LOS PROTAGONISTAS SON LOS INTEGRANTES DE **AKB48** Y **JOHNNY'S JR** Y NO TENÍAN EXPERIENCIA EN ACTUACIÓN PREVIA, LO QUE SE NOTA MUCHO EN EL CASO DE ELLAS.

A partir de entonces inicia un estira y afloja entre los dos grupos, ellas intentando implementar las normas de cattleya y ellos tratando de conservar su actitud e identidad; los encontronazos entre Sakuragi Tatsuya (**Morimoto Shintaro**) de Bakada y Shingyouji Fumie (**Shimazaki Haruka**) están a la orden del día, y aunque toda la clase acaba involucrada en sus conflictos, poco a poco cada lado aprende a respetar al otro.

## LOS PERSONAJES

Los personajes están muy bien hechos, especialmente los chicos, quienes tienen personalidades y gestos muy definidos, en especial Asada Tetsuya **(Matsumura Hokuto)** y Noguchi Satoshi (**Tanaka Juri**), en el caso de las chicas, destacan Fumie, Saaya (**Oba Mina**) y Sayuri (**Mitsumune Kaoru**).

Uno de los mejores personajes es Satoshi, el más galán, el que se mete en más problemas y el que ha desarrollado la habilidad de despistar al enemigo para evitar las peleas y

que nadie le dañe la cara.

Hay que mencionar que a nivel de desarrollo de personajes tienen mucho más lucimiento los chicos, ya que ellos le añaden personalidad propia a su atuendo y tienen un mayor rango de expresiones y actividades, las chicas, en cambio, como buenas estudiantes parecen todas clones y no tienen nada que justifique actitudes y que se aparten de lo que su comportamiento de niñas bien les permite. Aún con esta limitación, un puñado de ellas tiene su encanto y hace que uno las aprecie verdaderamente; no es fácil considerando que sus papeles están escritos para que –a primera instancia– parezcan antipáticas.

## LA HISTORIA

La historia es muy buena, engancha de inmediato y los finales de capítulo nos dejan deseando más; las escenas de acción están tan bien coreografiadas que uno sí se cree que se están dando hasta con el pupitre, claro, hay cosas que no te crees, como cuando Sakuragui derrota solo a 8 pandilleros armados con tubos cromados relucientes.

El encuadre de cámara es muy bueno, al igual que la ambientación de la serie; una de las mejores escenas es sin duda cuando las

**FICHA TÉCNICA**

**Cadena:** Nippon TV
**Escritor:** Natsuki Akimoto
**Capítulos:** 12
**Actores:** Morimoto Shintaro, Shimazaki Haruka, Matsumura Hokuto, Tanaka Juri, Oba Mina y Mitsumune Kaoru

chicas llegan y poco a poco se ve la toma para mostrarnos que no sólo están Fumie y Saya, sino todas las demás.

Aunque la serie terminó en junio, hay una película anunciada para octubre y participarán los actores de la serie, sin duda promete ser un éxito.

## LA MÚSICA

El tema de entrada es *Shake it Up* por **Kis-My-Ft2**, el cual está extraordinariamente bien realizado con una pelea coreografiada entre Sakuragi vs. Fumie y Asada contra Saaya. El tema final es *Migikata* por **Maeda Atsuko.**

**© Nippon TV**

# AKB48

## A LA CONQUISTA DE LA MÚSICA DE LA MODA Y EL ANIME

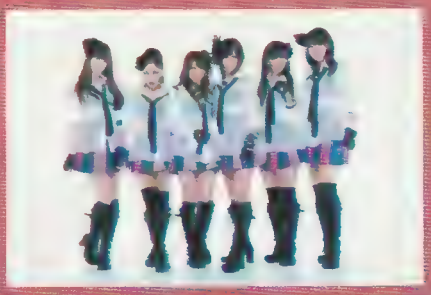
Por Mónica Uribe

No es el primer grupo de múltiples integrantes que se vuelve famoso en Japón, pero es muy similar en sistema a **Morning Musume** y **Onyanko Club** con un distinto sabor y un enfoque mucho más definido, nos referimos a **AKB48**.

### UNA RECETA DE ÉXITO

Yasushi creó la emblemática banda de los 80 Onyanko Club, con 52 integrantes, precursora de Morning Musume e identificadas por la pose *Nyan Nyan*.

Para este nuevo grupo, Yasushi decidió añadirle un ingrediente extra a la receta: posiblemente inspirado en la legendaria **Takarazuka Revue** (una troupé femenina de teatro famosa en Japón) decidió crear un grupo multitudinario que tuviera su propio teatro; sí, el grupo daría giras y viajaría, pero siempre tendría una base de operaciones en donde actuara de manera cotidiana. El grupo tiene tanto éxito que para comprar boletos hay que estar en lista de espera y son asignados por medio de una lotería.



con la cultura popular eligió la meca de la cultura juvenil de Japón, nada más ni nada menos que Akihabara, por si fuera poco le puso parte de las letras del lugar al grupo: AKB, para que no quedara duda.

El método del grupo es de tipo academia de artes: tenemos a las aspirantes, las integrantes y las graduadas, quienes al volverse mayores (y dejar de ser *teens*) salen del grupo para integrarse al *showbiz* y todo lo que esto tiene que ofrecerles o incluso, retomar sus vidas estudiantiles. No hay duda, este sistema es una maquinaria de estrellas muy redituable.

Otro de los factores de éxito para el grupo fue hacer que los fans se involucraran en é

tiempo. Bajo esta premisa, AKB48 tiene un reécord Guinness: el grupo de pop con más integrantes: 68, divididas en 4 subgrupos y aspirantes o trainees.

Su creador es **Yasushi Akimoto**, un caballero que es multifacético: productor de programas de TV y grupos musicales, escritor de programas de TV, compositor lírico, profesor y vicepresidente de la universidad de Kyoto de arte y diseño. Él ha creado muchos programas y cantantes de éxito y como

Moeta

la banda. ¿Cómo lo ven? Negocio completo por donde se le vea. El voto de los fans es absoluto, una de las integrantes del grupo, por ejemplo, **Mariko Shinoda**, una mesera del café del grupo, entró a la banda sin audición, tras ganar una votación de popularidad, es sin duda una manera en que los fans sienten que el grupo es verdaderamente suyo.

SU CREADOR ES **YASUSHI AKIMOTO**, UN CABALLERO QUE ES MULTIFACÉTICO: PRODUCTOR DE PROGRAMAS DE TV Y GRUPOS MUSICALES, ESCRITOR DE PROGRAMAS DE TV, COMPOSITOR LÍRICO, PROFESOR Y VICEPRESIDENTE DE LA UNIVERSIDAD DE KYOTO DE ARTE Y DISEÑO.

### LAS INTEGRANTES

Las audiciones se hacen regularmente en Japón y buscan jovencitas de 14 a 20 años, una vez elegidas son entrenadas y reciben clases de baile y canto; dentro del grupo deben tener una actitud intachable y si se comportan mal, son expulsadas; además no tienen permitido tener novio.

Una parte de la actividad del grupo son eventos en los que las fans pueden hablar con ellas y tomarse fotos; eso las baja de la categoría de divas inalcanzables.

EL GRUPO TIENE SU PROPIA SERIE DE TV *MAJISUKA GAKOUEN* Y SU PROPIO ANIME, AKB0048, ADEMÁS DE UN MANGA Y OTROS PROGRAMAS DE TIPO SHOW.

Al menos media docena de integrantes han tenido que ser expulsadas o renunciar al grupo al descubrirse que tenían novio, desde luego cada fotógrafo de espectáculos está a la caza de fotos de ese tipo de las integrantes.

### UN GRUPO EXITOSO

Una inteligente estrategia de mercadotecnia y la creación de una fan base tan leal han hecho que el grupo tenga ventas de discos y mercancías impresionantes; además sus sencillos han llegado al número 1 de la lista de popularidad *Oricon* en más de 12 ocasiones.

La fórmula ha sido replicada en países como Taiwan y China, e incluso en zonas de Japón como Osaka y Nagoya. Además, el mismo Yasushi ha creado una banda rival **Nogizaka46**. No sólo se trata de expandir la franquicia, sino de ocupar cada nicho disponible y crear una sana competencia para el grupo, de esa manera, las chicas estarán motivadas para dar lo mejor de ellas.

### LA CONTROVERSIA

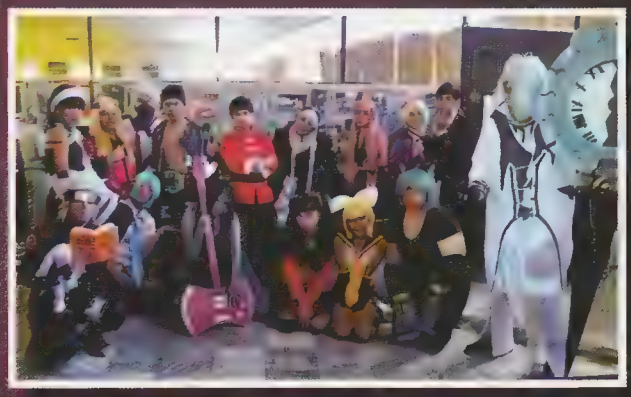
Los temas del grupo en ocasiones tienen elementos de sensualidad y madurez que muchos padres de familia consideran que no son apropiados para el público, algunos de los videos presentan escenas algo subidas de tono, como las chicas en ropa interior. Sin cruzar específicamente la línea, el grupo se mantiene muy cercano a ella. Este tipo de controversia las mantiene en la mente de la gente, incluso afuera de su nicho de fans.

Una de las críticas más fuertes hacia el grupo es el manejo que hacen de la moda, las chicas imponen tendencias y estilos y han contribuido en gran parte a que la nueva generación esté obsesionada con la moda y con ser estrellas; el concepto del grupo tiene mucho que ver con eso.

**© AKB48 y Onyanko Club son propiedad de AKS Co. LTD y Yasushi Akimoto. Morning Musume es propiedad de Hello! Project y Up-Front Group.**

# EXPOTAHU

En esta ocasión tenemos un fotoreportaje muy especial, cortesía de nuestra amiga y colaboradora **Gaby Maya,** quien participó como invitada a la convención Expotaku en Villa Hermosa Tabasco; este evento tuvo como tema principal los 25 años de *Ranma ½*, teniendo como invitada estelar a la actriz de doblaje **Rossy Aguirre**, la voz del personaje Akane Tendo. Un gran saludo a los organizadores y a todos nuestros lectores que asistieron a tan divertido evento.



**Por Angel Princess y Goji**
**e-mail: angelygoji@gmail.com**

**Hola chavos, aquí el dragón más guapo del mundo contestará sus correos mientras Ángel toma una ducha, espero que la cámara que puse en el baño no se moje porque es rentada –¡Gooooooooji!!!!!!!!...! ¿Tú pusiste esta cámara en el baño? –Esteee... ¿Quién? ¿Yo? ¡No, Ángel cómo crees!**

## MIGUEL ÁNGEL

Hola soy Miguel Ángel, fanático del dibujo, esta carta contiene un dibujo que es muy especial para mí, y me gustaría que todo México lo viera, me gustaría ser dibujante de mangas.
Gracias por su atención.

*Hola Miguelón, con gusto publicaremos tu carta –oye, Ángel, pero que no me la puedo comer en la cena –Aaaaah Goji malvado, con razón no encuentro las demás cartas de nuestros lectores –Naaah... no te enojes mi chava, pueden estar orgullos de que tenían muy buen sabor –Gojiiii... –Tranquila, sólo era una broma –Más te vale, dragón travieso.*

## ADRIANA BECERRIL MARTÍNEZ

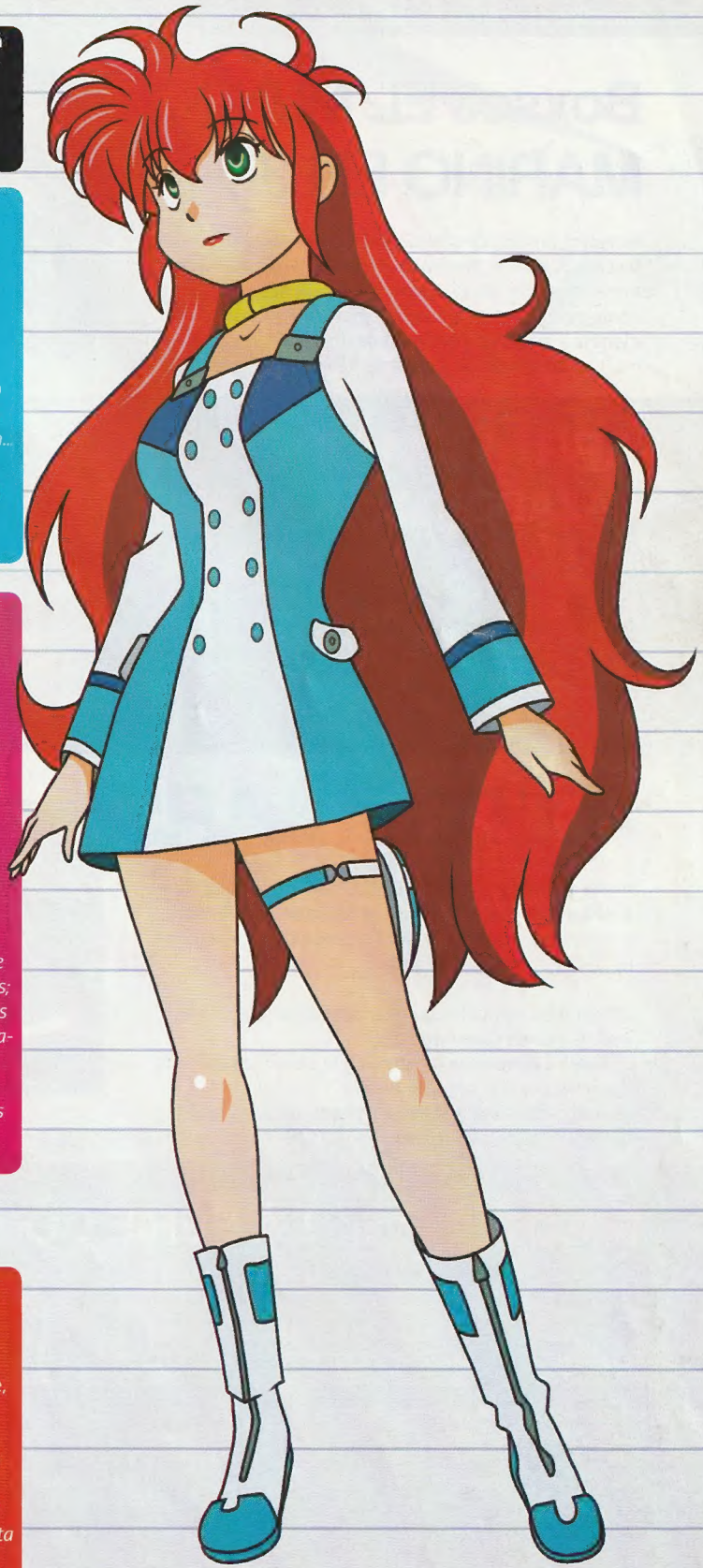
Hola, soy fan de su revista, los conocí gracias a mi amigo Luis Enrique, el primer número que leí fue el 136 especial Yuri y Yaoi, me gustó mucho, estaba más que excelente, todas las reseñas con la delicadeza necesaria para los fans menores y aquellos que no conocen el género; son personas que respetan cada opinión en general. Además me fascinó el número 186, gracias a JRR Yoda por su excelente reseña; me encantan las sagas, ahora estoy súper feliz de que hayan vuelto.

*¡Qué tal Adriana, qué gusto saber que te agradan nuestra revistas!, te agradecemos la dedicación y el tiempo que te tomaste en mandarnos una carta por correo tradicional, hoy en día casi nadie hace eso, y menos escribir tantas páginas llenas de buenos deseos; nos hubiese gustado poder decir cada una de las palabras que nos dedicaste, pero por cuestiones de espacio no es posible –Sí, mi chava, mejor ven y platicamelo directamente a la orejita –¡Goji, eres un mañoso! –Oh, yo sólo decía –Bueno, independientemente de los comentarios de este dragón menso, esperamos leer más cartas tuyas en el futuro, gracias y no dejes de leernos.*

## KHRISTIAN CHANTAL

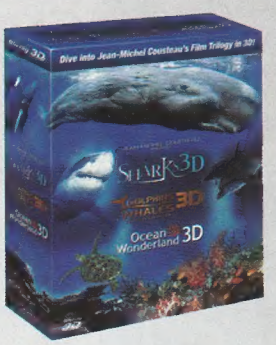
Hola, mi nombre, bueno mi seudónimo es Khristian Chantal, junto con mi colega Yuset creamos una historia llamada Call me, espero que les guste.

*Gracias Khristian, qué bueno que tengas ese ánimo creativo, si no fuera porque tengo que cuidar a este dragón deslavado yo sería una gran dibujante –¿Te refieres a una mangaka que dibuja Yaoi? –Esteee, qué cosas dices Goji, en fin, cuídate y sigue adelante, hasta pronto.*



*Conexión Manga* tiene las mejores promociones sólo para ti, manda tus respuestas de las trivias a: conexion-manga@vanguardiaeditores.com participa y gana una de estas sensacionales películas.

# Boxset EL MUNDO MARINO EN 3D

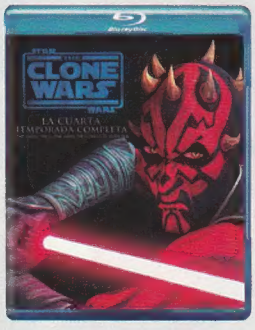



Nuestros amigos de UNIVERSAL tienen para ti la colección El Mundo Marino en 3D, para ganártela sólo tienes que mandar un correo en el que nos platiques cómo podría la humanidad alcanzar la armonía con el planeta y evitar así continuar destruyendo el ecosistema. Las ideas más originales se llevarán esta colección.

# ABRAHAM LINCOLN CAZADOR DE VAMPIROS

Disfruta de la acción y una buena cacería de vampiros con el presidente Lincoln, cortesía de Fox, si eres de los primeros en mandar un correo con la leyenda "Quiero ser un presidente caza vampiros" te llevarás una copia de Abraham Lincoln Cazador de Vampiros hasta la comodidad de tu casa.

# THE CLONE WARS

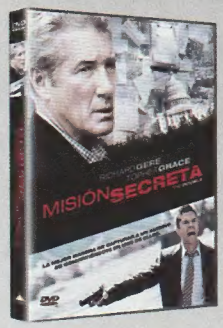



Nuestros amigos de WARNER nos han encomendado la misión de regalar la cuarta temporada de The Clone Wars a un verdadero fan, sólo si eres capaz de responder las siguientes preguntas.

1. Nombra 6 vehículos que han aparecido por lo menos una vez en cada episodio.
2. ¿Cuál es el nombre del personaje de la raza de Yoda que aparece en el consejo Jedi?
3. Nombre de cada uno de los miembros de la familia de Chewbacca y dónde fue su unica aparicion.

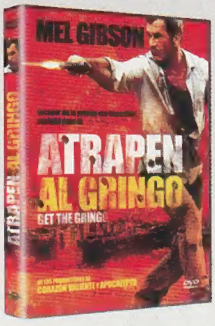
# MISIÓN SECRETA

Nada mejor que un poco de acción para pasar el día, y eso es precisamente lo que tiene esta cinta, si eres uno de los primeros en mandar un correo con el mensaje "THE DOUBLE" te ganarás una copia completamente gratis cortesía de Videomax




# ATRAPEN AL GRINGO

Mel Gibson protagonista de una de las mejores películas de acción de este año, Get The Gringo <<Atrapen al gringo>> para ganarte una copia sólo tienes que mandar un mail en la que nos narres cómo escaparías de una prisión extranjera de alta seguridad, las historias más emocionantes se llevarán una copia de *Atrapen al gringo* cortesía de Videomax




# MAZINGER Z - LA SERIE COMPLETA

Para todos los nostálgicos de los 80's tenemos la serie del robot más popular de anime Mazinger Z, si quieres ganar un Boxset de 10 DVD's con todos los episodios, sólo tienes que mandar un e-mail enlistando 10 nombres de robots con los que Mazinger haya peleado a lo largo de la serie.

Si eres de los primeros en mandar tu correo te llevarás esta colección completamente gratis cortesía de Zima Entertaiment.

# GRAN INAUGURACIÓN

NUEVA

Plaza de la tecnología

# ZONA DE JUEGOS

## MÉRIDA, TOLUCA Y QUERÉTARO

MODA ALTERNATIVA VIDEOJUEGOS ANIME CARTAS

UN EMOCIONANTE TERRITORIO POR DESCUBRIR

COLECCIONABLES COCINA ORIENTAL SNACKS

WWW.ZONADEJUEGOS.PLAZADELATECNOLOGIA.COM

ZONA DE JUEGOS MX OFICIAL

# SUSCRIPCIONES

CONEXIÓN MANGA

**CONEXIÓN MANGA**, la revista número uno del **ANIME** y el **MANGA** en Latinoamérica

## Es muy fácil

**1** Corre a la sucursal BBVA Bancomer más cercana

**2** Realiza tu depósito en EFECTIVO y en ventanilla a la cuenta

**0443359999**

a nombre de EDITOPOSTER S.A. por la cantidad de ejemplares a los que desees suscribirte

6 ejemplares ($180.00)
12 ejemplares ($320.00)
18 ejemplares ($500.00)

BBVA Bancomer

**3** Registra tus datos y depósito para completar tu suscripción en:

www.vanguardiaeditores.com

**4** Recibe cada número de tu revista favorita en la comodidad de tu hogar

## Ahora podrás pagar en tiendas

OXXO y 7 ELEVEN

*** COSTO POR SUSCRIPCIÓN**
6 números $180
Recibe de regalo un Coleccionador de Conexión Manga DVD y una edición de Dibujarte Book*

*** COSTO POR SUSCRIPCIÓN**
12 números $320
Recibe de regalo el Calendario y la Agenda Conexión Manga 2013*

*** COSTO POR SUSCRIPCIÓN**
18 números $500
Recibe de regalo el Calendario, la Agenda Conexión Manga 2013*, un Coleccionador de Conexión Manga DVD y una edición de Dibujarte Book*

**Promoción válida hasta el 20 de diciembre de 2012**

Informes y suscripciones
**suscripciones@vanguardiaeditores.com**

LAS IMÁGENES AQUÍ MOSTRADAS SON SÓLO DE CARÁCTER ILUSTRATIVO Y PUEDEN CAMBIAR AL MOMENTO DE SER RECIBIDAS
* PROMOCIÓN VÁLIDA ÚNICAMENTE EN LA REPÚBLICA MEXICANA